



Von vorn anfangen.



n was merkt man, daß es schon ganz ordentlich weihnachtet? An den Lebkuchenherzchen-Gebirgen im Supermarkt, am Kopfzerbrechen über delikate Themen ("Was schenk' ich ihr bloß...") und am erhöhten Ausstoß der Softwarefirmen. Die Hauptsaison für Computerspieler hat begonnen: Je trüber der November, desto besser die Software-Auswahl.

Beim Testen der neuen Spiele für diese Ausgabe waren wir sehr zufrieden. Denn nicht nur die Masse, auch die Klasse stimmt. Natürlich gibt's immer wieder ärgerliche Flops, die in unserer Kurztest-Rubrik abgehandelt werden. Es gab in den letzten vier Wochen aber so viele gute Neuerscheinungen, daß wir bei unseren ausführlichen Tests oft Grund zum Strahlen hatten. Mal sehen, ob's so gut weitergeht. Mit Spannung erwartete Computer-Weihnachtsknaller 'Thunderblade", "R-Type" und "Afterburner" stehen noch in den Startlöchern.

ährend letztes Jahr um diese Zeit Ballerspiele (und nochmals Ballerspiele) die großen Renner waren, können sich Weihnachten '88 zwei andere Genres in den Vordergrund schleben: Sport-Simulationen und Rollenspiele. Wir in der Redaktion sind ganz froh, daß mehr Titel aus diesen Bereichen veröffentlicht werden. Nichts gegen ein gepflegtes Actionspiel zur rechten Zeit, aber wenn 90 Prozent aller Neuheiten aus nach Dauerfeuer lechzenden Weltraumknallereien



Schnappschuß von der PC-Show: Martin "Verflixt, wo waren doch gleich die Visitenkarten" Gaksch erforscht die Tiefen seines Sakkos

Hochsaison

Die Fußball-Simulation "Microprose Soccer", die wir bereits in der letzten Ausgabe testeten, ist immer noch das meistgespielte Programm in unserer Redaktion.

ie Londoner PC-Show war auch 1988 wieder ein beeindruckendes Mespräsentieren wir Euch einen ausführlichen Rückblick auf diese Show der Superlative, die einige interessante Trends bestätigte. Wer mit dem Kauf eines Amiga oder Atari ST liebäugelt, wird in unserem Messebericht besonders viele gute Nachrichten finden. Die 16-Bit-Computer schafften nämlich endgültig den großen Durchbruch und werden ab 1989 die Vorherrschaft bei Computerspielen übernehmen.

ufmerksame Leser bemerkten in POWER PLAY 10/88 das Bild eines schnurrbartlosen Heinrich Lenhardt. Mehrere Briefe mit zum Teil stürmischen Forderungen ("Laß ihn wieder wachsen!") waren die Folge. Heinrich ist zur Zeit immer noch "ohne". Sollte er noch längere Zeit bartlos bleiben, werden wir seine Bewertungsgesichter natürlich aktualisieren. Unser Leser Frank Matzke hat sogar herausgefunden, warum der Schnurrbart weichen mußte...

ns erreichen oft Anfragen zu den Grafiken, die wir auf unseren Titelbildern und manchmal auch auf der Inhaltsseite verwenden. Es handelt sich dabei in der Regel um die Grafiken, die für die Packungen von Computerspielen gezeichnet werden (man nennt diese Grafiken 'Artworks"). Posterwünschen können wir leider nicht nachkommen, da es die meisten dieser Artworks gar nicht als Poster gibt. Als Druckvorlagen verwenden wir Dias.

Wir hoffen, daß Euch diese POWER PLAY-Ausgabe noch ein paar Anregungen für den weihnachtlichen Spieleeinkauf gegeben hat. Bleibt schön munter bis in vier Wochen!

- Team

seereignis. In dieser Ausgabe Frank Matzke enthüllt: Seine Zeichnung verrät die Antwort auf die HMM!"MAGNUM" IST "OUT"! brennende Frage "Was ist hen, wird's mit Heinrichs Bart langweilig. "DON JOHN SON" ABER TOTAL geschehen?" "IN"! GLAUBE, DER SCHNURRBART MUSS AB! NA?! DU JEIZT! GLATT WIE BABY. HEINI WARTEN! TRANTOR MORDS GUT IN RASIEREN 737 3





Aktuell

Die Spiele-Show des Jahres: Großer Bericht von der PC-Show	6
Nintendo-Vorschau '89	16
Kurzmeldungen und Neuheiten	17
Spiele-Hitparaden	20

Computerspiele-Tests

Rocket Ranger	24
Die Rückkehr der Jedi-Ritter	25
Fusion	25
Pac-Mania	28
Leben und sterben lassen	29
Speedball	30
Powerplay Hockey	32
Minigolf	32
The Games: Summer Edition	50
Jordan vs. Bird (One on One II)	52
Fast Break	52
Pool of Radiance	54
Heroes of the Lance	55
Lancelot	55
Sentinel Worlds I: Future Magic	56
Neuromancer	58
Elite	60
Trivial Pursuit II	60
Red Storm rising	62

Kurz-Tests

Tetra Quest, Robbeary, Cybernoid, Starray, IK+	63
Hostages, Battle Island, Foxx fights back, Fernandez must die	64
Garrison, Ball-Blasta	65
1943 Game Over II Aztec Adventure	66

Story

Besuch bei Hewson	12
Interview mit Sensible Software	70
Allgemeines	

Einleitung	4
Hall of Fame Die High Score-Ecke	48
Leserbriefe	48
Starkiller	46/47, 66
Power-Classic: Tau Ceti	76
Vorschau	78
Impressum	78

Automatenspiele-Tests

Kitten Kabocdle	74
P-47 (Freedom Fighter)	75

Videospiele-Tests

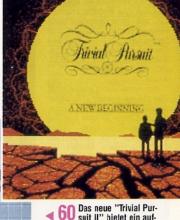
Phantasy Star	68
Great Ice Hockey	69
Alien Crush	70

Power-Tips — Hilfen für schwere Spiele

Tip des Monats: Starglider II	33
The Bard's Tale III, Superstar Ice Hockey, Trapdoor	36
Sidearms, Hellowoon, Dungeon Master	37
Facry Tale Adventure	38
POKE-Ecke: Jack the Nipper II, Return to Genesis, Katakis, Roland's Rat Race, Gauntlet II, Virus, Mickey Mouse	40
Hallo Freaks: Leser helfen Lesern	42
Erste Hilfe: Einsteiger-Tips aus der Redaktion	42
Videospiele-Tips zu Afterburner, Choplifter R-Type, Kid Icarus, Zelda II, Super Wonderboy, My Hero, Galaga '88 und B.C. Prc-Am	44



50 Mit "The Games: Summer Edition" legt Epyx eines der stärksten Sportspiele der Saison vor. Wir testen die C 64-Version



■ 60 Das neue "Trivial Pursuit II" bielet ein aufgefrischtes Spielprinzip und ein paar tausend knifflige Fragen.

30 Schnell, hart, packend: Pausenlose Action für Amiga und ST mit "Speedball".



56 Was man an Grafikpower aus MS-DOS-PCs mit EGA-Karte herausholen kann, zeigt ein neues Rollenspiel von Electronic Arts. "Sentinel Worlds I" ist ein Leckerbissen für alle Science-fiction-Fans. Stellen Sie die Crew zusammen und los geht's ins nächste Sonnensystem.

Die Spiele-Show des Jahres

nde September war es wieder soweit: Die alljährliche PC-Show in London läutete den Weihnachtsrummel kräftig ein. Auf dieser Messe trifft sich alljährlich fast die komplette Computerspiele-Branche. Auf der PC-Show werden neue Produkte vorgestellt und die Trends für das nächste Kalenderiahr geschmiedet. Um unseren gro-Ben Bericht von dieser Messe übersichtlich zu gestalten, stellen wir Euch die Neuheiten in alphabetischer Reihenfolge der Firmennamen vor. Sofern bekannt, schreiben wir bei jedem neuen Spiel dazu, für welche Computer es erscheinen soll. Die Angabe "Kommt für alle populären/wichtigen Heimcomputer" bedeutet, daß Versionen für die "großen Sechs" geplant sind: Amiga, Atari ST, C 64, CPC, MS-DOS-PCs und Spectrum.

Anco

Am Anco-Stand wurde nicht viel Neues gezeigt. "Robbeary" (siehe Test in dieser Ausgabe) und erste Demos von der Eishockey-Simulation Off" sowie dem Autorennen "Highway Hawks" für den Amiga waren zu sehen. Von Face Off sollen auch Umsetzungen für Atari ST und MS-DOS-PCs folgen.

Domark

Vor zwei Jahren veröffentlichte Domark die Computer-Umsetzung des Brettspielknüllers "Trivial Pursuit" und verkaufte davon satte 400 000 Exemplare. Wen wundert's da. daß zu Weihnachten mit "Trivial Pursuit: A new Beginning" eine Fortsetzung ansteht. Ein weiterer großer Name - zumindest in England — ist die Fernseh-Show "Spitting Image". Im Spitting Image-Spiel muß man einen Krieg verhindern, den einer von sechs bösen Politiker-Buben anzetteln will. Auch dieses neue Domark-Programm erscheint für alle populären Heimcomputer.

Electronic Arts

Electronic Arts gehörte zu den Firmen, die dem hektischen Messetreiben aus dem Weg gingen und keinen Stand in der Messehalle hatten. Statt dessen bezog man in einer stattlichen Hotel-Suite Quartier. Ein Fahrer-Service mit schicken Cadillac-Limousinen transportierte die geladenen Gäste in das Hotel und wieder

London stand fünf Tage lang Kopf. Die PC-Show '88 wurde ihrem Ruf als wichtigste Messe für die Computerspiel-Branche gerecht. Im Messegelände am Earl's Court stolperte man förmlich von einer aufregen14–18 SEPTEMBER 1988

zurück zum Messe-Gelände. In der "EA-Suite" bekam man auch die neuen Electronic Arts-Titel fürs Weihnachtsgeschäft zu sehen.



EARLS COURT LONDON Programm den Kampf gegen miese Killer-Zombies aufnehmen... viel Spaß! Liebhaber von Rollenspielen können sich ebenfalls die Hände reiben,

Keine "Caveman Ugh.lympics" ohne eine Saurier-Rally (C 64)

"One on One II: Jordan vs Bird" ist der Nachfolger zum Basketball-Klassiker "One on One". Das Sportspiel gibt's zunächst nur für MS-DOS-PCs, eine C 64-Umsetzung soll demnächst folgen. "Powerplay Hockey" ist eine Eishockey-Simulation für den C 64. "Cavernan Ugh.lympics" ist ein Sportspiel, das sich selbst nicht allzu ernst nimmt. Bei der Steinzeit-Olympiade für den C 64 stehen sechs ulkige Disziplinen wie "Dinosaurier-Stabhochsprung" auf dem Pro-gramm. "Zany Golf" nennt sich eine abstrakte Minigolf-Simulation, die neun ebenso ulkige wie abwechslungsreiche Spielfelder bietet. Sie erscheint um Weihnachten herum für Amiga, Atari ST und MS-DOS-PCs. Das kernige Action-Spiel "Chainsaw Warrior" wird wahrscheinlich nicht vor 1989 erscheinen. Auf so ziemlich iedem populären Compuler kann man dann mit diesem

denn mit "The Mars Saga" und "Project Firestart" hat Electronic Arts zwei spannende Science-fiction-Titel für den C 64 in Vorbereitung, Ebenfalls für 1989 geplant sind "Hawk", die neue Flugsimulation von Jez "Starglider" San und das

3D-Rennspiel "R/C Rally". Electronic Arts veröffentlicht nicht nur eigene Titel, sondern hat auch den Europa-Vertrieb für eine Reihe weiterer Softwarehäuser übernommen. Ganz neu zu dieser Familie dazugekommen ist die spanische Firma Dinamic. Ihr neues Action-Programm "Game Over II" wird im Test-Teil dieser Ausgabe besprochen.

Accolade setzt einen Schwerpunkt auf Sportspiele. "Serve and Volley" (Tennis), "Rack 'Em" (Billard), "Fast Break" (Basketball) und "T.K.O." (Boxen) sollen in Europa bis zum Jahresende für C 64 und MS-DOS-PCs erscheinen. Für Ende '88/Anfang '89 darf man mit "Steel Thunder" (Panzer-Simulation), "F86 Sabre Stri-(Flug-Simulation) und "Grand Prix Circuit" (Autorennen) rechnen.

Die Programme von Software Toolworks werden ebenfalls von Electronic Arts bei uns vertrieben. Unter dem treffenden Titel "Life or Death" werden die Amerikaner als nächstes Operations-Simulation anbieten. Nichts für Leute, die kein Blut sehen können (...oder keinen MS-DOS-PC haben, andere Versionen stehen vorerst nicht an).

FIL/Rebel

Für eine der größten Messe-Überraschungen sorgte die französische Firma FIL (France Image Logiciel). Sie hat auf einen Schlag die Lizenzen für Computer-Umsetzungen von acht Top-Spielautomaten erworben. Nächstes Jahr sollen "Shincbi" (Sega), "Continen-tal Circus" (Taito), "Time Soldiers" (SNK), "Silkworm" (Tec-



Was macht eine Softwarefirma, die einen Top-Automaten wie "Gemini Wing" umsetzen will, dafür aber noch keine Programmierer angeheuert hat? Am Stand von Rebel konnte man die originelle Antwort auf diese Frage sehen: Ein Zettelchen hilft weiter...



Infogrames liefert mit "Tintin" das Spiel zur weltberühmten Comic-Serie "Tim und Struppi" (ST)

mo), "The Ninja Warriors" (Tai-to), "Kid Niki" (Irem), "Paddle-mania" (SNK) und "Gemini Wing" (Tecmo) für alle populären 8- und 16-Bit-Computer erscheinen. Shinobi, das wir in POWER PLAY 10/88 für das Sega-Videospiel getestet haben, soll im Januar als erster Titel ausgeliefert werden. Besonders gespannt darf man auch auf Gemini Wing sein (Baller-Orgie der Superlative mit Team-Modus), das bei uns seltsamerweise kaum in den Spielhallen anzutreffen war. Al-Automaten-Umsetzungen werden unter dem neu gegründeten Label "Rebel" veröffentlicht. Für den Kauf der Lizenzen und die Entwicklung der Computerumsetzungen wurden angeblich zwei Millionen englische Pfund (umgerechnet über sechs Millionen Mark) investiert.

Gremlin

Bei Gromlin gab man sich dieses Jahr bescheiden. Es gab keinen großen Stand; ein abgeschottetes Zimmerchen genügte den Mannen aus Sheffield. Da bei jedem zweiten Messegespräch die hohen Standmieten beklagt wurden, wunderte man sich kaum über diesen Entschluß. Gromlins Veröffentlichungs-Liste fürs Weihnachtsgeschäft sieht dafür recht üppig aus.

"Artura" nennt sich ein Action-Adventure im Horror-Fantasy-Bereich. "Gary Line-ker's Hot Shots" ist ein weiteres Fußball-Spiel rund um Englands Jubel-Kicker. Spielerische Besonderheiten: herz-hafte Fouls und rote Karten. Gremlins Beitrag zum Genre der Golf-Simulationen nennt sich unbescheiden "Ultimate Golf". Wer beim Putten daneben loswerden will, greift dane beswerden will, greift dar

nach gleich zu "Motor Massacre", einem kernig-destruktiven Auto-Demolationsspiel. "Technocop" ist nicht der Schwager von Oceans "Robocop", sondern der Titelheld einer Spielemischung aus Ballerei und Action-Adventure. Action pur ohne großen Schnickschnack erwarten Euch schließlich bei "Butcher Hill", "Dark Fusion" und "Ramrod". Die meisten neuen Gremlin-Titel sollen für alle wichtigen Heimcomputer erscheinen. "Ultimage Golf" hingegen ist ausschließlich für Amiga, Atari ST, C 64 und MS-DOS geplant.

Hewson

Hewsons niedliches Plattformspiel "Nebulus" wird jetzt auch für MS-DOS-PCs umgesetzt. Weniger nett und adrett, sondern hart und heavy wird es bei "Kalashnikov" zugehen. Das Action-Spiel erscheint im Januar für Amiga und Atari ST. Es soll drei Levels mit je 250 Räumen haben. Ebenfalls speziell für Amiga und ST wird "Astaroth: Angel of Death" kommen. Die Grafik zu diesem Fantasy-Action-Adventure wird 16-Bit-Künstler Pete Lyon zeichnen.

Infogrames

Infogrames hat einige interessante Spiele angekündigt, die alle bis Anfang nächsten Jahres erscheinen sollen. Action-Freaks dürfen sich auf das Auto-Flugzeug-Motorboot-Rennen "Stuntman" freuen. das etwas an den Oldie "Spy Hunter" erinnert. Diesmal scrollt der Bildschirm allerdings horizontal. Mehr für Strategie-Freunde ist "North and South" konzipiert. Hier wird der amerikanische Bürgerkrieg nachgespielt. Schließlich wurde ein Grafik-Demo der Computer-Umsetzung des Comics "Tim und Struppi" gezeigt, das einen guten ersten Eindruck hinterließ. Bis auf Stuntman, das auch für C 64 und CPC erscheint, werden ale anderen Neuheiten vorläufig nur für Amiga, Atari ST und MS-DOS-PCs veröffentlicht.

Interceptor

Interceptor Micros ist mit den beiden Labels Players (Billigspiele) und Pandora (Vollpreis-Software) gut im Geschäft. Neben Wiederveröffentlichungen von älteren Spielen wie "Powerplay: The Game of the Gods" und "Street Gang" setzt Players vor allem auf das Action-Adventure "Joe Blade II" (siehe Test in dieser Ausgabe). Während die meisten Players-Titel für 8- und 16-Bit-Computer erscheinen, wird es das horizontal scrollende Ballerspiel "Outland" (zwei Spieler gleichzeitig) und das Rollenspiel "Galdregons Domain" von Pandora zunächst nur für Atari ST und Amiga geben. Beide Programme sollen noch vor Weihnachten veröffentlicht werden. Linel

Das Schweizer Softwarehaus Linel, das sich auf Amigahauf Atari ST-Spiele spezialisiert hat, war erstmals auf der PC-Show vertreten. "The Champ" ist der Titel einer Boxkampf-Simulation mit elf schließlich dem Drachen selber herumzuprügeln. Bei "Crown" handelt es sich um eine Mischung aus Strategieund Handelsspiel, das auch für MS-DOS-PCs geplant ist. "Dugger" nennt sich schließlich eine Variante des Automaten-Oldies "Dig Dug" für den Amiga. Linel wird außerdem die Amiga-Umsetzung des STStrategiespiels "Kaiser" programmieren.

Loriciels

Mittelpunkt am Stand des französichen Softwarehauses Loriciels war das 3D-Autorennen "944 Turbo Cup". Loriciels ist nämlich seit April offizieller Sponsor eines Porsche 944 Turbo-Teams mit dem dreimaligen Paris-Dakar-Sieger Ren Metge am Steuer. Das Programm soll noch vor Weihnachten für alle populären Computer in den Handel kommen. Außerdem wurde das Action-Adventure "Albedo", das sich aus 15 verschiedenen Spielen zusammensetzt, gezeigt. Albedo wird in diesen Tagen für Amiga, Atari ST und MS-DOS-PCs erscheinen. Magic Bytes

Magic Bytes zeigte erste Demos von Programmen, die im Frühjahr '89 herauskommen sollen. Besonders gespannt darf man auf die Computerum-



Rollenspiele sind im Kommen: Pandora zeigte ein Demo von "Galdregons Domain" auf dem Atari ST

verschiedenen Schlag- und Abwehrtechniken. "Dragons-layer" ist ein Action-Adventure mit zirka 300 Räumen, bei dem auf dem Amiga bis zu 80 Farben gleichzeitig dargestellt werden. Ein knurriger Drache ist nur zu besänftigen, indem man ihm jedes Jahr eine Jungfrau opfert. Da dies auf Dauer kein erstrebenswerter Zustand ist, zieht ein tapferer Held los, um sich mit etwa 50 verschiedenen Untermonstern und

setzung der beliebten Zeichentrickserie "Tom und Jerry" sein. Die Grafik ist im Stil von "Pink Panther" gezeichnet und macht einen guten Eindruck. Angekündigt wurden weiterhin die Börsen-Simulation "Wallstreet", die Geschicklichkeits-Grübelei "Nightdawn", die komplexe Schiffsimulation "USS John Young" und das Action-Spiel "The Persian Gulf Inferno". Alle Magic Bytes-Titel werden zunächst



4096 Farben braucht der Mensch: "Pioneer Plague" auf dem Amiga

für Amiga, Atari ST, C 64 und MS-DOS-PCs erscheinen. Mandarin

Bis Ende November will Mandarin seine drei neuen Spiele auf den Markt bringen. "Lombard/RAC Rally" für ST und Amiga ist ein Rally-Rennspiel, das auf den ersten Blick ein wenig an Accolades "Test Drive" erinnert. "Pioneer Plague" nennt sich ein Action-Spiel, das nur für den Amiga kommt und den 4096-Farbenmodus des Amiga ausnutzt. Das Programm sieht recht nett aus, über die spielerischen Qualitäten können wir freilich noch nicht urteilen. Abenteuer-Freunde dürfen bei "Lancelot" in die Tasten greifen. Das neue Adventure vom Programmier-Team Level 9 erscheint für so ziemlich jeden Computer auf Diskette - vom Spectrum bis zum Macintosh.

Mediagenic

Um Mediagenic (ehemals Activison) war es in letzter Zeit recht still geworden. Nach der Änderung des Firmennamens (Activision gibt es nur noch als

Label-Name, die gesamte Firma heißt Mediagenic) kaufte man erst mal fleißig Lizenzen von hochkarätigen Spielautomaten ein. Bis Ende 1988 sollen unter den Labels Electric Dreams und Activision die Umsetzungen der Sega-Automa-ten "SDI", "R-Type" und "Afterburner" für alle populären Heimcomputer erscheinen. Doch damit nicht genug: Mediagenic sicherte sich bereits die Rechte für weitere brandneue Sega-Automaten, mit deren Adaptionen aber erst 1989 zu rechnen ist. Reibt Euch schon mal die Hände und freut Euch auf "Super Wonderboy" "Galaxy (Action-Adventure), Force" (Weltraum-Action in 3D), "Altered Beast" (Gruseliges Kampíspiel), "Hot Rod" (Autorennen für bis zu vier Spieler), "Sonic Boom" (Nachfolger zu Afterburner) und "Ace Attacker" (Volleyball-Simulation). Dazu kommt die Umsetzung des SNK-Fußballautoma-"Fighting Soccer" und das Spiel zum neuen Kinofilm "Die hard" ("Stirb langsam"). Vor

lauter Lizenzgeschäften sollte man aber "Incredible Shrinking Sphere" nicht übersehen. Dieses Spiel sah auf den ersten Blick aus wie eine Mischung aus "Spindizzy" und "Marble Madness".

Activison und Electric Dreams sind nicht die einzigen Mitglieder der Mediagenic-Familie. Sierra, Micro Illusions, Gamestar, Abstract Concepts, Destiny, New World Computing, Infocom und System 3 gehören ebenfalls dazu. Infocom war für einige dicke Überraschungen gut: Die legendären Meister des Text-Adventures beschreiten neue Wege und werden in Zukunft auch Abenteuerspiele mit Grafik programmieren. Mit "Battletech" steht außerdem ein reinrassiges

schüttelt wurden. Da der Spaß nichts kostete, bildeten sich rasch lange Warteschlangen. Wer sich neue Produkte ansehen wollte, mußte sich ein Stockwerk höher begeben. In beruhigendem Abstand zum Messelärm gab es hier kühle Drinks und heiße Software. "Red Storm rising" ist endlich fertig (siehe Test in dieser Ausgabe) und die MS-DOS-Version der Flugsimulation "F-19 Stealth Fighter" ist ebenfalls veröffentlichungsreif. Die Eröffnung des lange geplanten deutschen Microprose-Büros wurde bekanntgegeben; Ge-schäftsführer ist Matthias Ar-

Die Spiele von Origin werden weiterhin von Microprose in Europa vertrieben. Kein



Wild Bill Stealey posiert neben dem dicken Simulator, der regelrechte Besucherstaus am Microprose-Stand verursachte

Rollenspiel kurz vor der Veröffentlichung.

Microprose

Der Microprose-Stand wurde zu einer der Hauptattraktlonen der Messe. Aus den USA hatte die Firma einen 14sitzigen Simulator herangeschafft, in dem die tapferen Passagiere herzhaft durchgeWunder, daß Origin-Chef Richard "Lord British" Garriott ebenfalls in London war. Er hat gerade mit der Arbeit an "Ultima VI" begonnen und tüttelt fleißig an vielen neuen Spielideen. Bis der sechste Teil der Ultima-Serie erscheint, werden aber wohl noch ein, zwei Jahre vergehen.



Langer Name, neues Spiel: Electric Dreams präsentiert den Geschicklichkeitstest "Incredible Shrinking Sphere" (ST)



Infocom geht ganz neue Wege: "Battletech" ist ein Rollenspiel mit ansprechender Grafik (MS-DOS, EGA)



AKTUELLES



Origins Programmierer-Prominenz: Richard "Lord British" Garriott (links) und Chris Roberts, der Schöpfer von "Times of Lore"

Origin hat einige starke Action-Adventures mit Rollenspiel-Einschlag auf Lager. "Times of Lore" sollte sowohl Abenteurer als auch Action-Fans gefallen. Und Anfang 1989 soll das mit Spannung erwartete "Touchstone" erscheinen, an dem das Team von Sensible Software noch munter programmiert. Beide Titel werden zunächst für den C 64 erscheinen. Umsetzungen für 16-Bit-Computer sind sehr wahrscheinlich.

Mirrorsoft

Bei Mirrorsoft hat es vor kurzem ein paar firmeninterne Änderungen gegeben. Mirrorsoft ist nur noch der Name der Gesamtfirma, neue Spiele werden unter dem Label Image Works veröffentlicht. Dazu kommen amerikanische Softwarehäuser wie Cinemaware, FTL und Spectrum Holobyte, deren Produkte Mirrorsoft in Europa vertreibt.

Von den neuen Image Works-Titeln fand vor allem "Speedball" Beachtung, das neue Programm der Xenon-erprobten Bitmap Brothers. Auch von gleichnamigen Atari-Spielautomaten und wird nicht nur von den Blasteroids-Fans in unserer Redaktion mit Spannung erwartet. "Palladin" und "Terrarium" hingegen versprechen Fantasy-Adventures mit ungewöhnlicher, filmähnlicher Grafik zu werden. Diese Titel sollen für alle wichtigen Heimcomputer erscheinen. Die beiden folgenden Programme sind hingegen nur für Amiga und Atari ST geplant: "Crime Town Depths" ist ein solides Ballerspiel, während "Interphase" relativ anspruchsvolle Action-Adventure-Kost bietet. Das Besondere bei Interphase ist die atemberaubend schnel-

endlich in Europa erscheinen. Außerdem wurden mit "TV Sports Soccer" (Sport) und "It came from the Desert" (Parodie auf die Monsterfilme der 50er Jahre) zwei Titel angekündigt, die erst 1989 herauskommen. Spectrum Holobyte zeigte die ST- und IBM-AT-Versionen vom Flugsimulator "Falcon" am Mirrorsoft-Stand. Das eigentliche Knallbonbon war die Meldung, daß die amerikanische Luftwaffe die AT-Version von Falcon als Software für einen neuen Simulator benutzen wird. Er heißt "ASAT", kostet etwa 100 000 Dollar und ist damit noch recht preiswert. Andere Profi-Flugsimulatoren sind bis zu 500mal teurer. Das Billigste an der Kiste ist die Falcon-Software, denn die kann man für zirka 100 Mark in jedem Software-Shop kaufen.

Novagen

Die meistgestellte Frage am Novagen-Stand lautete "Wann kommt Damocles?". Bereits letztes Jahr wurde "Mercenary II: Damocles" auf der PC-Show angekündigt. Programmierer Paul Woakes feilte seitdem ständig an dem Programm herum, das jetzt endgültig im Dezember für Amiga, Atari ST und MS-DOS kommen soll. Das komplexe Action-Adventure wird fließend animierte 3D-Grafik haben und in einem Sonnensystem mit neun Planeten und 19 Monden spielen. Spielerisch einfacher wird es bei einer anderen Novagen-Neuheit zugehen. "Hellbent" für Amiga und Atari ST ist ein scrollendes Action-Spiel mit feiner Grafik. Außerdem wird Novagen in Zukunft die Spiele Programmier-Teams des Quantum Designs veröffentlichen, das an einer Reihe von 8- und 16-Bit-Titeln arbeitet.



"ASAT" ist ein neuer Profi-Flugsimulalor der amerikanischen Luftwaffe. Als Software läuft die IBM-AT-Version von Spectrum Holobytes viel gelobten Bestseller "F-16 Falcon".

Speedball gibt es bereits in dieser Ausgabe einen Test. Für Freunde von Denk- und Geschicklichkeits-Spielen ist "Bombuzal" gedacht. "Blasteroids" ist die Umsetzung des le, fließende 3D-Grafik. Die neuen Cinemaware-Titel wie "Lords of the Rising Sun" und "TV Sports Football", über die wir schon in unserem letzten CES-Bericht schrieben, sollen

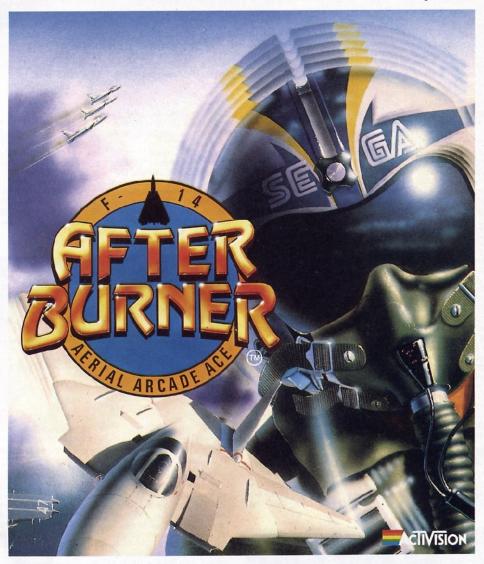


"Terrarium", das neue Fantasy-Adventure von Image Works (Amiga)



Lautlos im Weltraum: "Damocles", der Nachfolger zu "Mercenary"

Afterburner - eine neue Dimension der Arcaden-Spiele



Jetzt ist es soweit! Afterburner ist da. Die Spielhallensensation 1988 endlich erhältlich für Euren Computer. Für C 64, Amstrad, ST und Amiga. Fliegt im Affenzahn mit Eurer Tomcat über ständig wechselnde detailgenaue Landschaften. Erfahrt die Spannung und Herausforderungen von Geschwindigkeit und Reaktion.

Manövriert Eure Tomcat in eine 360°-Rolle – zündet den Afterburner!

Informationen	? Coupon ausfüllen und abschicke	en
Name:		
Straße:		
01.7	na:	

An: AriolaSoft GmbH. Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2



Das Programm

Ocean/Imagine

Ocean war mal wieder für ein paar Superlativen gut. Von allen Spiele-Anbietern hatte die Firma den größten und wohl auch lautesten Stand. Wenn man beim Vorbeigehen nicht vom Höllenlärm der zahlreichen Spielautomaten akustisch umgenietet wurde, gab ein lautstarkes Promotion-Video dem Trommelfell den Sonderlich friedlich Rest. unterm Weihnachtswird's baum ohnehin nicht zugehen, denn auf dem Ocean/Imagine-Veröffentlichungsplan stehen folgende Action-Spiele: "Victory Road" (Zwei Söldner schie-Ben den Urwald kurz und klein), "Guerilla War" (Nach-folger zu Victory Road), "Ram-bo III" (Spiel zum Film), "Operation Wolf" (Umsetzung des Brutalo-Automaten von Taito), "Robocop" (Film-Adaption), "Dragon Ninja" (noch ein Spielautomat) und "Red Heat" (Spiel zum neuen Schwarzenegger-Film). Doch damit noch nicht ausgestaunt, liebe Kinogänger. Auch zu "Untouch-Unbestechliables" ("Die chen") wird Ocean eine Software-Umsetzung liefern. Au-Berdem gibt's ein neues Programm mit dem Comic-Helden Batman", dessen Abenteuer bald ebenfalls im Kino zu sehen sein werden. Da bleibt noch ein friedliches Autorennspiel über, das nichts mit Kino zu tun hat. "Wec Le Mans" ist dafür die Umsetzung des gleichnamigen Konami-Spielautomaten.

Die meisten neuen Ocean/ Imagine-Titel werden für alle wichtigen Heimcomputer umaesetzt.

Telecomsoft

Telecomsoft mit seinen Labels Rainbird und Firebird hatte einen schmucken, geräumigen Stand, an dem es viel zu sehen gab. Gerade rechtzeitig zur Messe konnte sich Firebird die Rechte für die Umsetzungen von drei Spielautomaten sichern. Die Adaptionen sollen für alle populären Heimcomputer erscheinen, sind aber nicht vor 1989 zu erwarten. Jalecos "P-47" ist eine ganz unterhaltsame, aber wenig originelle Flugzeugballerei. Einen Test des Automaten könnt Ihr in dieser Ausgabe lesen. Wesentlich erfrischender sieht da schon "Bubble Bobble II: Rainbow Warrior" aus. Der Nachfolger zu "Bubble Bobble" bietet ein neues Spielprinzip;-Scrolling und die vielen versteckten Gags und Extras, die den Vorgänger zum Superhit werden ließen. Sogar noch besser gefiel uns der neue Irem-Spielautomat "Mr. Heli", der ebenfalls von Firebird umgesetzt wird. Das witzige und einfallsreiche Ballerspiel ist nur so gespickt mit auten Ideen. Ein kleiner Hubschrauber schießt sich durch sehr umfangreiche Levels. Mit speziellen Bomben sprengt er dabei Felsbrocken auf, hinter denen sich Geld verbirgt, mit dem man sich wiederum Extras kaufen kann. Der Automat hat das gewisse Etwas und macht schlichtweg einen Heidenspaß. Wenn Firebird bei den Umsetzungen ein glückliches Händchen hat, könnte Mr. Heli eines der Top-Spiele 1989 werden.

Im November erscheint bei Firebird das neue Spiel vom Programmier-Team Probe:

"Savage" bietet farbenfrohe Einzelkämpfer-Action und erscheint zunächst für C 64, CPC und Spectrum. Umsetzungen für Amiga, Atari ST und MS-DOS folgen Anfang '89. Im Dezember ist auf C 64 und Spectrum Karate-Zeit, denn "Exploding Fist +" wird dann veröf-fentlicht. Nur für Amiga, Atari ST und Mac ist "Blazing Barrels" geplant, ein Wild-West-Actionspiel.

Der prominenteste Titel im Rainbird-Aufgebot ist "Deja Vu II" von Icom Simulations. Dieses Programmier-Team schrieb bereits die Bestseller-Adventures "Deja Vu", "Uninvited" und "Shadowgate". Bei "Deja Vu II: Lost in Las Vegas" gibt's reichlich Ärger mit einem fiesen Unterweltboß. Wie bei allen

überarbeitet, bis sie den hohen Ansprüchen der Firma gerecht wird. Nächstes Jahr dürfen wir unter anderem mit dem fantastischen "Toobin" (siehe Test des Automaten in POWER PLAY 11/88) rechnen. Außerdem werden "Xybots" (3D-"Gauntlet"-Variante), "Vindicator" (Panzer-Action), "Final Lap" (Autorennen), "A.P.B." (rasante Verbrecher-Jagd) und 'Dragon Spirit" (Ballerspiel mit Urzeit-Monstern) für alle populären 8- und 16-Bit-Computer erscheinen.

The Big Apple

Das neue englische Software-Haus The Big Apple hat fünf Spiele in Vorbereitung. Vor Weihnachten sollen der Action-Flugsimulator "Harrier Strike Mission II" und das



Gleich gibt's eins mit der Tatze von der großen Miezekatze: Tynesofts 'Circus Games" auf dem Atari ST

Abenteuerspielen von Icom Simulations muß man kein einziges Wort eintippen, sondern klickt mit der Maus einfach Grafiken an. Ein ungewöhnliches Alptraum-Adventure steht den Besitzern eines Amiga, Atari ST, C 64 oder MS-DOS-PC bevor, Bei "Weird Dreams" stolpert der Spieler in eine Welt voller bizarrer Kreaturen. "Frontier", das mit Spannung erwartete Weltraum-Handelsspiel vom Realtime-Team, wird sich leider etwas verspäten. Es soll erst im Februar für Amiga und Atari ST erscheinen.

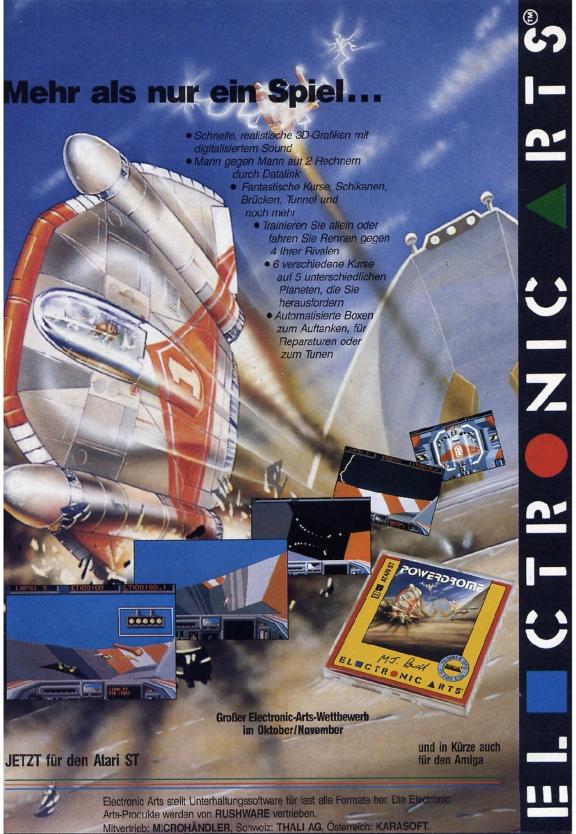
Tengen/Atari Games

Fans der tollen Spielautomaten von Atari Games haben Grund zum Jubeln. Von Tengen, einer Tochtergesellschaft von Atari Games, erscheinen 1989 Computer-Umsetzungen aktueller Atari-Arcade-Hits. Die Qualität der Computer-Versionen wird von Atari Games höchstpersönlich geprüft. Eine unbefriedigende Umsetzung wird laut Atari so lange Action-Adventure "The Fool's Errand" für Amiga, Atari ST, Mac und MS-DOS-PCs erscheinen. Für Februar '89 sind die Actionspiele "Lasertrain" und "Greased Lightnin" sowie die Action-Simulation "Thud Ridge" angekündigt. Thud Ridge wurde übrigens von demselben Programmier-Team entworfen, das "Ace of Aces" entwickelt hat. Die drei Neuheiten werden zunächst für Amiga. Atari ST, C 64 und MS-DOS-PCs auf den Markt kommen. The Edge

Nach "Garfield" hat es The Edge geschafft, sich die Umsetzungsrechte an einer weiteren Comic-Superserie zu sichern. Anfang 1989 soll ein "Peanuts"-Computerspiel für alle wichtigen 8- und 16-Bit-Computer erscheinen. Snoopy, Woodstock, Charlie Brown & Co. gaben sich bereits bei einem kleinen Grafik-Demo der ST-Version ein sehenswertes Stelldichein. Comic-Fans dürfen schon die Joysticks ölen.



Viele Spielautomaten durfte man auf der PC-Show kostenios ausprobieren. Das außergewöhnlich spaßige "Mr. Heli" am Firebird-Stand erfreute sich besonders großer Beliebtheit.



Tynesoft

Drei neue Spiele will Tynesoft bis Weihnachten für Amiga, Atari ST, C 64, MS-DOS und Spectrum veröffentlichen. "Circus Games" ist eine Art Zirkus-Sportspiel mit so netten Disziplinen wie "Tiger bändigen". "Superman" ist ein brandneues Computerspiel zum mittlerweile recht betagten Comic-Held. Bei "Mayday Squad" kommen die Freunde bleihaltiger Söldner-Action mal wieder auf ihre Kosten.

UBI-Soft

Am Stand von UBI-Soft konnte man Demos von vier neuen Spiele sehen. Einen interessanten Eindruck machte "Puffy's Saga" auf dem ST. Das Spiel ist eine Mischung aus "Pac-Man" und "Gauntlet" mit vielen spielerischen Finessen. An dem Action-Strate-giespiel "Iron Lord" (schicke Grafik!), dem Action-Adventure "Final Command" und der futuristischen Sport-Simulation "Skateball" wird zur Zeit noch fleißig programmiert. Bis auf Final Command (nur Amiga, Atari ST, C 64 und MS-DOS-PCs) erscheinen alle Titel für Amiga, Atari ST, C 64, CPC, MS-DOS-PCs und Spectrum. **US Action**

Ungewöhnliche Amiga-Software gab es bei US Action zu sehen. Die drei Programme



Bei U.S. Gold stand "Thunderblade" im Mittelpunkt. An vier Automaten durften Hubschrauber-Piloten ihr Glück versuchen.



Am Sega-Stand wurde scharf geschossen — zum Glück nur mit Lichtnistelen

"Capone", "P.O.W." und "Creature" (alles Ballerspiele) kann man in Verbindung mit einer speziellen Lichtpistole spielen, die am Joystick-Port angeschlossen wird. Wer sich die knapp 150 Mark teure Knarre nicht zulegen will, kann auch die Maus benutzen.

U.S. Gold

Nach Ocean hatte U.S. Gold den größten Stand von allen Spiele-Anbietern. Im Mittelpunkt standen Labels wie Capcom und Epyx. Die neuen Titel von Rainbow Arts werden in England ebenfalls von U.S. Gold vertrieben.

Unter dem Namen "U.S. Gold" stehen für die Winter-Saison nur zwei Titel an, doch die haben's wirklich in sich. "Thunderblade" heißt ein aktueller Spielhallen-Hit von Sega, den U.S. Gold für Amiga, Atari ST, C 64, CPC und Spectrum umsetzen wird. Der Automat hat fantastische 3D-Grafik und seine Adaptionen sollen zu Weihnachten die Spitzenpositionen der Hitlisten erobern. Ob's klappt, bleibt abzuwarten. Ohne Abstriche bei der Qualität der Grafik wird sich Thunderblade auf keinen Computer umsetzen lassen. Zum letztjährigen Weihnachts-Kassenklingler "Out Run" steht mit "Out Run Europa" ein Nachfolger in den Startlöchern. Das Autorennspiel erscheint für die gleichen Computer wie Thunderblade. Es soll im Vergleich zu Out Run schnellere Grafik und neue Features wie parkende Autos und Ölflecken bieten. Außerdem steht die neue U.S. Gold-Compilation "World Beaters" an. Sie enthält fünf gute bis sehr gute Spiele zum Preis von einem: "720 Grad", "California Games", "Gauntlet II", "Out Run" und "Rolling Thunder".

Capcom-Spielautomaten werden weiter umgesetzt. Nach dem traurigen Flieger-Fehlschlag "1943" hat Capcom mit "Tiger Road" und "Black Tiger" gleich zwei Fernost-Actionspiele in Vorbereitung.

Videospiele

Nintendo

Die Videospiel-Konsolen haben in England noch nicht den Durchbruch geschafft. Vor al-Iem Nintendo kämpft auf der Insel mit Absatz-Schwierigkeiten. So gab es am Nintendo-Stand leider keine neuen Module zu sehen. Laut Nintendo soll die Modul-Durststrecke 1989 beendet sein. Neue Module für das Nintendo Entertainment System waren dagegen am Konami-Stand prä-sent. "Gradius", "The Goonies II" und "Castelvania" von Konami wurden hier gezeigt. Sie sollen in England noch vor Weihnachten erscheinen.

Sega

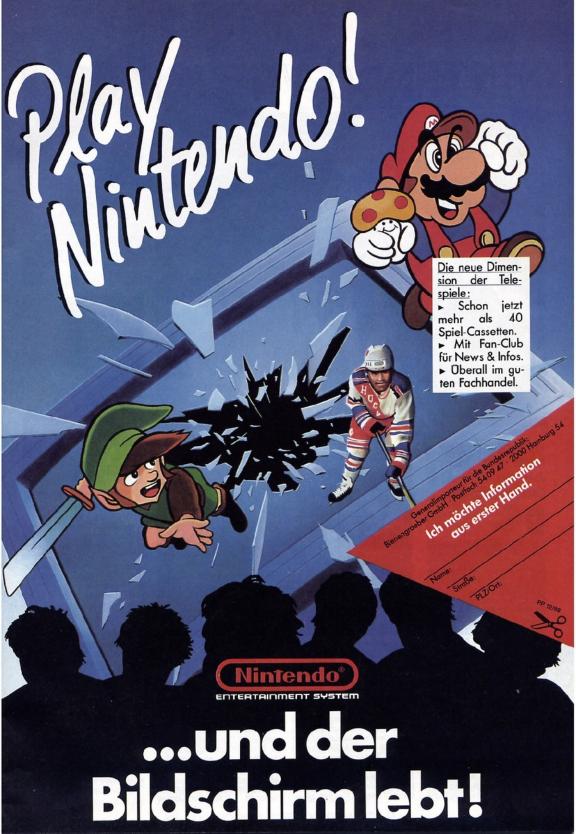
Wesentlich imposanter als Nintendo präsentierte sich Sega. Neben einem guten Dutzend Konsolen waren auch jede Menge neue Spielautomaten aufgebaut. Blickfang war Segas neuester Hydraulik-Knüller "Galaxy Force". An neuen Modulen für das Sega Master System wurden "Thun-der Blade", "Miracle Warrior" und "Kenseiden" gezeigt. Wie nicht anders zu erwarten, hat die Modul-Version von Thunder Blade nicht mehr viel mit dem Automaten-Vorbild gemeinsam. Es ist eher eine Mischung aus "Space Harrier" und "Xevious" mit ansprechender Grafik. Wer mehr auf Schwertkampf-Action à "Shinobi" steht, darf sich auf Kenseiden freuen, das stark an Shinobi erinnert, Viele Levels mit schöner Grafik versprechen ein interessantes Spiel. Weniger hektisch geht es bei Segas zweitem Rollenspiel Miracle Warrior zu. Die Grafik steht dem in dieser Ausgabe getesteten "Phantasy Star" in nichts nach.

Gewinner: 16 Bit Verlierer: 8 Bit

Die PC-Show 1988 sorgte für den endgültigen Durchbruch von Amiga und Atari ST. Es gibt so gut wie keinen Spieleanbieter mehr, der nicht fast alle Neuheiten für diese beiden Computer umsetzt. Immer mehr Firmen gehen sogar dazu über, ihre neuen Spiele erst auf dem ST zu entwickeln und dann abgespeckte Versionen für 8-Bit-Computer zu produzieren. Der Amiga, der vor einem Jahr noch deutlich im Schatten des ST stand, hat sich kräftig gemausert. Wachsende Amiga-Märkte wie Deutschland und die leichte Umsetzbarkeit von ST-Programmen auf den Amiga geben dafür den Ausschlag. Viele Amiga-Spiele werden auch 1989 "nur" leicht oder gar nicht verbesserte Adaptionen von ST-Programmen sein. Angesichts der techni-Qualitätssprünge, die Programmierer gerade beim ST leisten, ist das aber nicht allzu betrüblich.

Mit Umsetzungen MS-DOS-PCs halten sich die englischen Firmen noch ein wenig zurück. Da der umsatzstarke US-Markt mittlerweile von PCs beherrscht wird und auch in Europa steigende Absatzzahlen registriert werden, erscheinen langsam aber sicher immer mehr Spiele für PCs. Viele der englischen Programme nutzen aber nur die CGA-Grafikkarte aus, wodurch die Spiele oft recht jämmerlich

Wer einen 8-Bit-Computer besitzt, braucht angesichts der Hardware-Trends nicht gleich in Panik zu geraten. So langsam aber sicher sollte man aber über einen Systemwechsel nachdenken. Immer mehr tolle Spiele erscheinen nur für ST und Amiga. Der C 64 wird sich als einziger 8-Bitter noch eine Weile behaupten können, da er weltweit immer noch sehr verbreitet ist. Für CPC und Spectrum wird die Lage ab 1989 recht düster. Wer sich zu Weihnachten einen neuen Computer zum Spielen anschaffen will, ist mit einem Amiga- oder einem Atari ST-Modell am besten für die Zukunft gerüstet. hl



NINTENDO-VORSCHAU 89



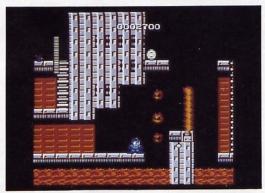
"Contra": Grafisch und spielerisch ein Fest für Action-Fans

Wir verraten Euch schon heute, was nächstes Jahr fürs Nintendo-Videospiel erscheint.

ie vielzitierte Modulschwemme für das Nintendo Entertainment Svstem (kurz NES) ist dieses Jahr noch nicht nach Deutschland geschwappt. Selbst die für den Herbst angekündigten Konami-Spiele werden 1988 nicht mehr veröffentlicht. Schuld daran sind nicht zuletzt die Videospiel-verrückten Japaner und Amerikaner, die den Händlern die Module nur so aus den Händen reißen. Im Moment kann Nintendo nicht annähernd soviele Cartridges produzieren, wie sich verkaufen ließen.

So niederschmetternd der Modul-Mangel fürs deutsche NES im Moment ist, so erfreulich sind die Aussichten für 1989. Wir wollen einen Blick auf die Neuheiten werfen und Euch auf einige besonders tolle Spiele hinweisen.

Beinahe nur Spitzentitel kommen vom japanischen Edel-Softwarehaus Konami. "Gradius", "Castlevania" und



"Mega Man": Hüpfspiel mit Pfiff

"The Goonies II", von uns bereits vor einiger Zeit ausführlich getestet, erscheinen nun endgültig Anfang '89. Alle drei Spiele sind erstklassig und gehören in jede gut sortierte Nintendo-Sammlung. Freunde von Action-Adventures sollten auf Konamis "Metal Gear"achten, das in der MSX2-Version bereits Test-Lorbeeren geerntet hat. Auch für sportliche Bildschirm-Athleten hat Konami die passenden Cartridges parat: "Track & Field II" bietet

nicht weniger als 15 Leichtathletik-Disziplinen und "Double verspricht rasante Dribble" Basketball-Action. Schließlich verwöhnt Konami alle Action-Freaks mit "Life Force" (identisch mit "Salamander"), einem Ballerspiel der Extra-Superklasse. Die schon recht gute C 64-Umsetzung sieht gegenüber der überragenden (Zwei-Spieler-**NES-Version** Modus, sechs Levels, Top-Grafik) arm aus. Ob die hervorragende Automaten-Umsetzung "Contra" (tolles Action-Spiel mit Zwei-Spieler-Modus) nächstes Jahr veröffentlicht wird, steht noch nicht fest.

Neben den vielversprechenden Konami-Titeln sollen auch mehrere Spiele von Capcom nächstes Jahr auf den Markt kommen. Der Arcade-Hit "Ghosts'n Goblins" dürfte vielen Computer-Besitzern schon bekannt sein. Die NES-Version ähnelt zwar in der Grafik der C 64-Umsetzung, hat aber ein paar Levels mehr. "Section Z" und "Titan Warriors" sind zwei ansprechende Weltraum-Ballerspiele, die allerdings nicht



"Section Z": Buntes Ballern

mit Superlativen klotzen. Interessanter ist da schon die Automaten-Umsetzung "Legendary Wings", ein vertikal und horizontal scrollendes Action-Spektakel. Hier können sogar zwei Spieler gleichzeitig antreten. Außerdem sind der Geschicklichkeits-Test "Mega Man" und das grafisch sowie spielerisch gelungene Prügelspiel "Trojan" angekündigt.

Der dritte Fremdhersteller, von dem wir '89 NES-Module erwarten dürfen, ist SNK. Der Spielhallen-Profi hat die nicht so tolle vertikal scrollende Ballerei "Alpha Mission" und die Geschicklichkeits-Grübelei "Athena" in petto.

Last but not least sollen einige Spiele von Dataeast nächstes Jahr erscheinen. Die genauen Titel stehen noch nicht fest. Berechtigte Hoffnungen können wir uns auf die fantastische Billard-Simulation "Side Pocket" machen. Von Dataeast stammen unter anderem "Kernov" und "Breakthru".

mg



Edel-Look beim Weltraumkampf: "Jug" für den ST

Gruseliges von Microdeal

Unter Hochdruck arbeiten Steve Bak und Pete Lyon am Action-Spiel "Fright Night", das bei Microdeal für ST und Amiga erscheinen soll. Die beiden werden eine spezielle Amiga-Version produzieren, die Hardware des Amiga ausnutzt. Parallel dazu soll auch ein "Fright Night"- Adventure erscheinen. Beide Programme versprechen Bildschirm-Grusel und Gänsehaut. Im Bereich Action tut sich bei Microdeal auch einiges: "Jug" ist ein schnelles Ballerspiel mit exzellentem Scrolling und schön gezeichneter Grafik. Es erscheint Ende '88 nur für den Atari ST. bs

Zwei neue Nintendo-Joysticks

Doppelte Freude bei Nintendo-Besitzern: In diesen Tagen kommen gleich zwei neue Steuerregler für das Nintendo Entertainment-System auf den Markt.



NES Max: Joypad mit Dauerfeuer und neu gestylter Steuerscheibe

vantage gleichzeitig an beide Joystick-Ports angeschlossen wird. Per Umschalter auf dem Pult entscheidet man, ob Spieler 1 oder Spieler 2 aktiv ist. Das lästige Umstöpseln entfällt somit. Eine schwere Metallplatte sorgt dafür, daß das Pult auch bei heftigen Joystick-Bewegungen auf dem Tisch bleibt.

Obwohl der Joystick ohne Mikroschalter auskommt, hat er uns in der Redaktion überzeugt. Er ist leichtgängig und vermittelt ein gutes Spielgefühl. Dasselbe gilt für die beiden Feuerknöpfe. Vor allem bei Programmen wie "Gradius" oder "Castelvania" ist der Advantage für einen neuen High Score gut. Luxuriös ist allerdings nicht nur die Ausstattung des NES Advantage, sondern auch der Preis. Stolze 124



NES Advantage: Das edle Joystick-Pult überzeugt mit einem präzisen Joystick und vielen nützlichen Features

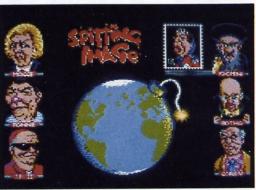
Mark kostet der Edel-Joystlck. Wesentlich billiger ist das "NES Max". Diese aufgepeppte Version des Nintendo-Joypads bietet neben einer neu gestylten Steuerscheibe ebenfalls Dauerfeuer. Der Vorteil gegenüber dem normalen Joypad liegt vor allem darin, daß man besser diagonal steuern kann. Das NES Max kostet zir-

man besser diagonal steuern kann. Das NES Max kostet zirka 50 Mark und wird im Gegensatz zum NES Advantage nicht von Nintendo-Deutschland vertrieben. Im Moment ist es nur beim CWM-Versand in Vie-

nenburg zu haben.

Prügel für Maggie

Beim Computerspiel zur englischen Fernsehserie "Spitting Image" geht's dettig zu: Karikaturen bekannter Persönlichkeiten treten als Kämpfer in einem Prügelspiel auf. Gorbatschow und Reagan, Thatcher und sogar der Papst bekämpfen sich mit allen fiesen Tricks. Bei der uns vorliegenden Demo-Version geht's schon ganz schön zur Sache. Das Spiel soll im November für Amiga, Atari ST, C 64, CPC, Spectrum erscheinen.



Coole Politiker-Portraits bei "Spitting Image" (CPC)

Giana im Vorruhestand

Das Rainbow Arts-Spiel "Great Giana Sisters" wird sich leider nicht mehr lange in den Hitlisten tummeln. Rushware, der deutsche Distributor des Spiels, hat in einem Händler-Rundschreiben angekündigt, das Programm zurückzurufen. Das Spiel wird deshalb aus den Händlerregalen entfernt, weil man urheberrechtliche Schwierigkeiten befürchtet. Damit kann eigentlich nur gemeint sein, daß Nintendo sich beschwerte, weil Great Giana Sisters frappierende Ähnlichkeiten mit dem Nintendo-Titel "Super Mario Bros." hat. Und man kann auch davon ausgehen, daß Nintendo einen sehr guten Anwalt hat...

Das angekündigte Nachfolgespiel "Giana 2" wird erst gar nicht erscheinen. Daran sind laut Rainbow Arts aber keine Copyright-Probleme schuld. Man war vielmehr von der Qualität des Programms nicht überzeugt. Deshalb ist der Titel sang- und klanglos in die ewigen Software-Jagdgründe verbannt worden.

Manche mögen's bunt

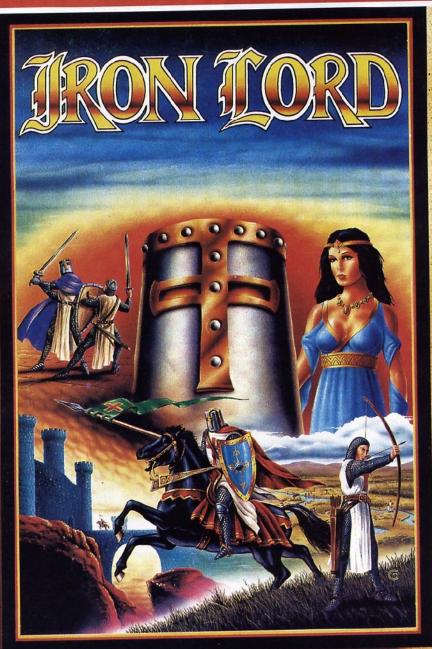
Ein erstes Bild von Gremlins neuem Ballerspiel "Dark Fusion" ist ausgesprochen farbenfroh. Im Kampf gegen die bösen Feinde stehen dem



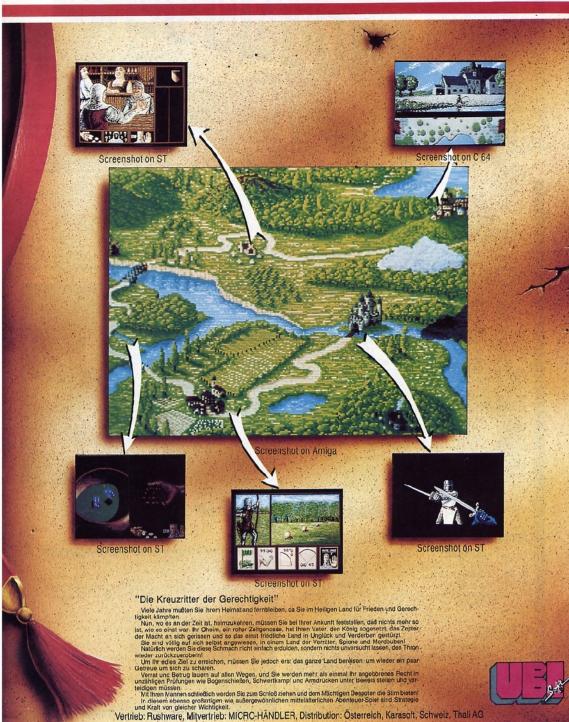
Doppelte Farbkraft auf dem CPC dank "Dark Fusion"

Spieler neben Extras wie Schutzschildern und besseren Schüssen Teleporterfelder zur Verfügung. Mit ihnen kommt man zu den Obermonstern am Ende jedes Levels und fragt sich bei deren Anblick dann bibbernd, ob man nicht doch lieber zu Hause geblieben wäre. Bis Anfang Dezember müssen sich alle Weltraumweteranen noch gedulden, denn dann erscheint Dark Fusion für C 64, CPC und Spectrum. hl

UBISOFT presents



The Age of Chivalry



eden Monat präsentiert POWER PLAY die aktuellen Software-Hitparaden. Die englischen und amerikanischen Charts informieren Euch über die Verkaufsrenner in diesen Ländern. Die englische Hitparade haben wir in zwei Bereiche ("Vollpreis-Spiele" sowie "Billigspiele + Compilations") aufgeteilt.

Die Hitliste für Deutschland

wird von Euch ermittelt: Jeden Monat stimmen die POWER PLAY-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Um mitzumachen, müßt Ihr uns eine Postkarte mit Euren drei ak-



tuellen Lieblingsspielen schreiben (unterteilt in 1., 2. und 3.). Jeder sollte nur eine Karte schicken, damit das Ergebnis nicht verfälscht wird. Wir behalten uns vor, Mehrfacheinsendungen auszusortieren.

Gebt außerdem an, welchen Computer oder welches Videospiel Ihr besitzt und ob Ihr einen Kassettenrecorder oder ein Diskettenlaufwerk benutzt (bei Videospielen und "Diskonly"-Computern wie Amiga oder ST kann man auf letztere Angabe natürlich verzichten). Diese Informationen brauchen wir, um Euch im Falle eines Gewinns das richtige Spiel zu schicken. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Schickt Eure Karten bitte an:

Markt & Technik Verlag AG Redaktion POWER PLAY Kennwort: Hitparade Hans-Pinsel-Str. 2

Unter allen Einsendungen werden jeden Monat zwölf Computer- und Videospiele verlost. Die Gewinner sind diesmal:

Christian Auletor, Reichertshausen Gunnar Hunzelmann, Bad Rappenau Uwe Kirst, Elmshorn Wolfgang Krewertl, Waldbröl Roland und Liane Kühn, Graben Björn Kurz, Unna-Kessebüren Hendrik Mögenburg, Pinneberg Albert Müller, Wiesenbach Peter Mouratidin, Dinslaken Thomas Sontag, Born Alexander Vath, Kirchzarten Oliver Zugeleit, Vallendar

Herzlichen Glückwunsch! hl

Leser-Hitparade

1. (1) Great Giana Sisters (Time Warp/ Rainbow Arts)



"Great Giana Sisters" ist weiterhin Spitze

Maniac Mansion (Lucasfilm)

(3) (7) Pirates (Microprose) **Bubble Bobble (Firebird)**

(8) 5. Superstar Ice Hockey (Mindscape)

(4) (5) The Bard's Tale III (Electronic Arts)

Wizball (Ocean)

8. (15) Interceptor (Electronic Arts)

9. (6) California Games (Epyx/U.S. Gold)

10. (10) 11. (—) Test Drive (Accolade/Electronic Arts)

Zak McKracken (Lucasfilm)

12. (14) Tetris (Mirrorsoft)

Defender of the Crown (Cinemaware/Mindscape) 13. (9)

14. (-) Arkanoid II: Revenge of Doh (Imagine)

15. (-Alex Kidd in Miracle World (Sega)

Impossible Mission II (Epyx/U.S. Gold) 16. (20)

17. (13) Dungeon Master (FTL)

18. (—) 19. (17) The Bard's Tale (Electronic Arts)
The Bard's Tale II (Electronic Arts)

20. (11)

Football Manager II (Addictive)

England

Vollpreis-Spiele:

Football Manager 2 (Addictive) 1. (1)

2. (5) 3. (—) Out Run (U.S. Gold)

Daley Thompson's Olympic Challenge (Ocean)

4. (4) Track Suit Manager (Goliath)

Peter Beardsley's Football (Grand Slam) Empire strikes back (Domark) 5. (-)

6.

Road Blasters (U.S. Gold)

Billigspiele und Compilations:

Bomb Jack (Encore) Battleships (Encore)

3. (-) Gauntlet (Kixx)

(2) 4. Air Wolf (Encore)

5. (1)

Ace (Cascade) Frank Bruno's Boxing (Encore) 6.

Steve Davis Snooker (Blue Ribbon)

Leser-Hits (nach Computern)

Amiga:

Atari ST:

Interceptor 1. (1)

Dungeon Master Great Giana Sisters Carrier Command (1)2. (4)

3. (4) **Bubble Bobble** (3) **Great Giana**

4. (2) Ports of Call Sisters

Superstar Ice **Bubble Bobble**

4. (2) Bubble Bob 5. (—) Buggy Boy Hockey

C 64/128:

Videospiele:

Alex Kidd in Miracle 1. (1) Maniac Mansion World

1. (1) 2. (2) Great Giana Sisters 2. (-) Super Mario Bros. 3. (3) **Pirates**

Zelda II: Adventure Superstar of Link

Ice Hockey **Aleste** Bard's Tale III 5. (4) Super Wonderboy

U.S.A.

Zur Abwechslung diesmal die US-Videospielcharts:

Punch-Out (Nintendo)

Legend of Zelda (Nintendo) Top Gun (Konami/Nintendo)

Double Dragon (Tradewest/Nintendo)

Contra (Konami/Nintendo)

RC Pro Am (Nintendo)

Karnov (Data East/Nintendo)

T&C Surf Designs (LJN/Nintendo)

9. Victory Road (SNK/Nintendo)

Rambo (Acclaim/Nintendo) 10.

Major League Baseball (LJN/Nintendo) 11.

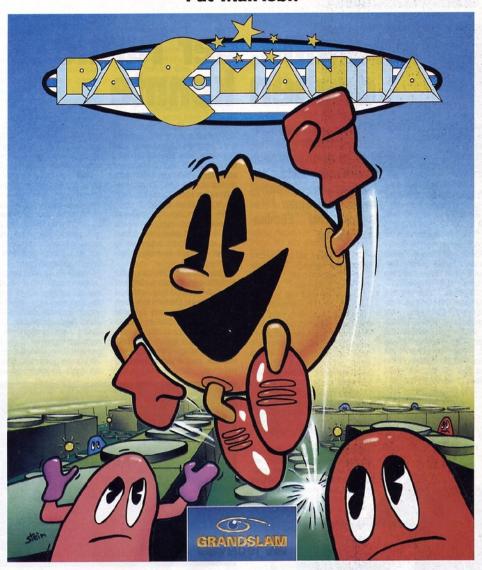
12. Double Dribble (Konami/Nintendo)

Wizards & Warriors (Acclaim/Nintendo) 13.

14. Afterburner (Sega)

Ice Hockey (Nintendo)

Pac-Man lebt!



Das Pac-Man-Fieber grassiert wieder. Jetzt gibt es den wohl bekanntesten Helden der Computerspiele in einer atemberaubenden 3D-Version. In einer Original-Umsetzung des Arcadenspiels in Lizenz von NAMCO. Nach der Presse zu urteilen, hat Pac-Man mit diesem Computerspiel wieder einen Platz in den deutschen Hillisten sicher. Durch hinreißende Grafiken und pfiffige Spielabläufe. Vorsicht! Pac-Mania macht süchtig! © 1987 NAMCO Ltd. All rights reserved. Licensid from Tengen.

Informationer	? Coupon ausfü	illen und a	bschicken
Name:		13	
Straße:			100
PLZ:	0rt:		
An: AriolaSof	GmbH, Hauptst	. 70, 4835	Rietberg 2



Das Programm

Der Mann, der Türme drehen konnte

ahrt man von London aus mit dem Zug Richtung Westen nach Oxford, kommt man nach etwa einer Stunde am kleinen Städtchen Abingdon vorbei. Hier liegt, zwi-schen einem Sägewerk und vielen Lagerhäusern, das Büro von "Hewson", einer Softwarefirma, die schon seit fünf Jahren für gute Computerspiele sorgt. Die Programme von Hewson überraschen oft durch besondere technische Tricks oder spielerische Ideen. Be-stes Beispiel ist "Nebulus", ein Kletterspiel mit ungewöhnlicher 3D-Grafik, das letztes Jahr auf dem C 64 und vor kurzem auf 16-Bit-Computern viel Lob einheimste. POWER PLAY wollte wissen, woher man bei Hewson die tollen Ideen nimmt. Wir sprachen mit Nebulus-Programmierer John Phillips und mit Andrew Hewson, dem Chef der Firma.

Ein junger Programmierer verblüfft Spiele-Freaks durch stets neue technische Tricks. Wir wollten wissen, welcher helle Kopf hinter "Nebulus" und "Eliminator" steckt.

John Phillips hat bisher drei Spiele bei Hewson veröffentlicht: "Impossaball", "Nebu-lus" und "Eliminator". John ist 26 Jahre alt und hat vor vier Jahren ein Kybernetik-Studium mit Auszeichnung bestanden. Seitdem beschäftigt er sich nur noch mit Computerspielen: "Ich habe direkt nach dem Studium mein erstes Spiel programmiert. Es war sehr schlecht, deswegen will ich nicht mehr darüber reden. Danach habe ich mich zwei Jahre lang hingesetzt und über Computerspiele nachgedacht, bevor ich mein zweites Spiel, Impossaball, programmiert ha-POWER PLAY: Nebulus war

besonders beliebt, weil es ein völlig neues grafisches Konzept einführte. Wie ist Nebulus John: Die eigentliche Idee für Nebulus kam mir, als ich die Spectrum-Umsetzung von "Uridium" sah. Eigentlich wollte ich auch ein Ballerspiel schreiben, das von links nach rechts scrollt. Die Spielfläche sollte aber nicht flach, sondern ein rotierender Zylinder sein; außerdem wollte ich mehrere Farben gleichzeitig verwen-den. Ich fand aber schnell heraus, daß das doch ein wenig zuviel für den kleinen Spec-

Aber ich warf die Idee nicht einfach weg, sondern stieg auf den C 64 um und fing noch mal von vorne an. Da kam mir auch der Geistesblitz, den Zylinder um 90 Grad zu drehen und so einen Turm daraus zu machen. Daraus folgte sofort die Idee, kein Schießspiel, sondern ein Kletter- und Puzzle-Spiel zu

mal 25 senkrecht. Im Endeffekt male ich eine Grafik, die nur 500 Byte Speicherplatz schluckt, und vom C 64 vollautomatisch vergrößert wird.

Das einzige Problem sind dann die Sprites, die teilweise hinter dem Turm verschwinden. Also muß vor dem Setzen der Sprites überprüft werden. ob bestimmte Teile nicht zu sehen sein dürfen. Die werden dann schnell "ausradiert", bevor das Sprite auf den Bildschirm gebracht wird.

POWER PLAY: Wie lange hast Du gebraucht, um die acht Türme zu konstruieren? Stecken da irgendwelche mathematischen Gesetze dahinter?

John: Nein, hinter den Türmen steckt kein großartiges Konzept. Ich habe mir einen Editor geschrieben und damit etwa 50 Türme gebastelt. Die habe ich einfach lange genug ge-



Johns neuestes Werk für den ST heißt "Eliminator"

POWER PLAY: Da kommt natürlich sofort die nächste Frage: Wie funktioniert der berühmte Dreheffekt?

John: Um das Ganze so schnell wie möglich zu machen, dachte ich mir einen Trick mit dem umdefinierbaren Zeichensatz des C 64 aus. Indem ich alle 256 Zeichen so definierte, daß jedes aus vier senkrechten Linien unterschiedlicher Farben besteht. konnte ich den Zeichensatz-Bildschirm in einen Grafik-Bildschirm verwandeln. Ein einzelner Nebulus-Bildpunkt ist acht Punkte hoch, also ist die Auflösung 160 waagrecht

spielt und dann die acht besten Türme herausgesucht.
POWER PLAY: Wie bist Du auf

den Namen Nebulus gekommen? Hat er eine bestimmte Bedeutung?

John: Ich habe zu Hause eine lance Liste mit Namen für Spiele, die ich mir vor zwei Jahren ausgedacht habe. "Nebulus" paßte einfach am besten. POWER PLAY: Du hast ja die 16-Bit-Umsetzungen von Nebulus selbst programmiert. Wardas besonders viel Arbeit? John: Ich hatte im November 1987 mit meinem neuen Spiel "Eliminator" angefangen. Damals hatte es noch keinen Na-



men und es sollte eigentlich auch ein Rennspiel ohne Schießen werden. Doch nach zwei Monaten sah ich, daß es schrecklich viele Rennspiele auf 15-Bit-Computern geben würde, also machte ich ein Actionspiel draus. Eliminator war im Juli 1988 fast fertig.

Zu der Zeit waren andere Programmierer mit den 16-Bit-Umsetzungen von Nebulus beschäftigt. Die kamen aber nicht so recht vorwärts und eigentlich wollten wir bis zur PC-Show im September fertig sein. Also habe ich mich an den ST gesetzt und die Umsetzung in knapp sieben Wochen programmiert. Das ging so flott, weil ich den ST und Nebulus in- und auswendig kenne. Da die Amiga-Version zur selben Zeit fertig werden sollte, habe ich die ST-Version innerhalb einer Woche 1:1 übertra-

gen. POWER PLAY: Gab es irgendwelche technischen Schwie-

rigkeiten?

John: Die 16-Bit-Versionen sollten natürlich mehr Grafik und besseren Sound haben. Aber ST und Amiga bieten keine Hardware-Tricks, die einem das Leben so einfach machen, wie auf dem C 64. Allerdings konnte ich bei ST/Amiga auf das teilweise "ausradieren" der Sprites verzichten, das auf dem C 64 notwendig war. Deswegen blieb noch genug Rechnerzeit übrig, um einen scrollenden Hintergrund, Farbumschaltungen am Horizont und das spiegelnde Wasser einzubauen.

POWER PLAY: Was macht Deiner Meinung nach ein gutes

Spiel aus?

John: Ein gutes Spiel muß folgende drei Eigenschaften be-

sitzen:

a) Einfache und logische Spielidee. Der Spieler muß sofort orkennen, worauf es ankommt. Wenn man 100 Seiten Anleitung lesen muß, ist es kein Spiel mehr, sondern harte Arbeit. Bei Nebulus ist das Spielprinzip so klar, daß jedermann es sofort erkennt: Du stehst an der Basis eines Turms, also mußt du ganz rauf.

b) Abwechslung. Sobald sich immer dieselben Dinge wiederholen, ist ein Spiel langweilig. Stets neue Elemente einbringen, ab und zu mit einer Überraschung kommen; das fesselt den Spieler an den Bildschirm. Bei Nebulus wird das dadurch erreicht, daß jeder Turm eine leicht andere Grafik und andere Puzzles hat.

e) Erreichbare Ziele. Der

Schwierigkeitsgrad eines Spiels ist sehr entscheidend. Ist es zu schwierig oder zu leicht, verliert es schnell an Anziehungskraft. Die beste Idee ist das Aufteilen in Levels. Die ersten macht man einfach, die späteren immer schwerer. So hat jeder Spieler Erfolgserlebnisse, aber auch eine Herausforderung.

POWER PLAY: Nehmen wir mal an, eine gute Fee käme angeschwebt und würde Dir drei Wünsche erfüllen, die aber mit Computern zu tun haben müßten. Was würdest Du Dir wün-

schen?

John: Zum ersten, daß es mehr Hardware-Standards gäbe. Es ist so schwer, Grafik, Sound und Programme zwischen verschiedenen Computern zu übertragen, weil jeder Hersteller sein eigenes Süppchen kocht. Dann sollten Spielhal-Ien-Umsetzungen verboten werden, damit die Programmierer endlich mal wieder was eigenes machen. Und als letztes wünsche ich mir, daß die Leute endlich aufhören zu sagen, es sei so schwer, auf dem ST zu scrollen. Es gibt jetzt wirklich genug Spiele, die das Gegenteil beweisen.



selbstprogrammierte drews Spiele sowie zwei technische Bücher über den Spectrum heraus. "Anfangs tat ich das mehr als Hobby. Nach einer Weile habe ich mich aber gefragt, ob ich damit nicht mein Geld verdienen möchte. Seitdem macht meine Firma Computerspiele." Selber programmieren will Andrew nicht mehr, aber er schaut seinen Programmierern immer noch auf die Finger und hilft ihnen auch mal. Andrew meint: "Es ist gar nicht so einfach, Programmierer unter Kontrolle zu halten. Gerade junge Programmierer, die noch unerfahren sind, überschätzen sich oft. Es gibt



Gewißheit, daß der Garten in etwa vier Wochen perfekt sein wird.

POWER PLAY: Hewson hat sich ja in letzter Zeit sehr auf Action-Spiele spezialisiert. Wird das so bleiben?

Andrew: Gewiß werden wir auch weiterhin Action-Spiele machen. Aber auf den 16-Bit-Computern wollen wir uns an komplexere Programme wagen. Wir nennen sie bei uns intern "Adventure-Movies". Es sind Action-Spiele mit mehr Handlung und vielen Puzzles und filmartiger Grafik. Sie sind am ehesten mit Action-Adventures vergleichbar.

POWER PLAY: Wird es von Hewson mal eine Spielautomaten-Umsetzung geben?

Andrew: Ich glaube nicht; das wäre verschwendetes Talent. Ich halte sowieso nichts von Spielautomaten. Wenn da die Programmierer ein technisches Problem haben, dann kaufen die einfach noch mehr Chips. Die 3D-Grafik ist zu langsam? Nimm den neuen Grafik-Chip. Du brauchst mehr Sound? Hier sind noch ein paar MByte RAM. Ein Computer-Programmierer kann das nicht, der hat eine festgesetzte Hardware und das war's. Deswegen glaube ich, daß Computer-Programmierer viel besser sind als die Spielautomaten-Kollegen.

POWER PLAY: Wo sieht Andrew Hewson die Zukunft der Computerspiele?

Andrew: Ich glaube, daß gute Computerspiele nach und nach andere Medien verdrängen werden. Die Produzenten in Hollywood sind sich nicht bewußt, was auf sie zukommt. Wenn die Hardware und Software in den nächsten Jahren so gut wird, wie viele es erwarten, dann haben Kinobesitzer und Videotheken nichts mehr zu lachen. Denn wer schaut sich schon passiv einen Film an, wenn er für das gleiche Geld aktiv die Hauptrolle übernehmen kann?



Soviel zu Programmierer John Phillips. Doch welche Ansichten hat sein Brötchengeber? Andrew Hewson ist gelernter Chemiker. Von 1972 bis 1979 arbeitete er am "British Museum" als Radiocarbon-Experte. Mit der Radiocarbon-Methode kann man das Alter von archäologischen Funden sehr genau feststellen. Danach wurde er Deutschland-Experte beim englischen hydrologischen Institut, das sich mit Gewässerverlauf beschäftigt. Nebenbei gründete er seine eigene Ein-Mann-Firma, die Gelegenheits-Aufträge im Bereich der Statistik durchführte: "In dieser Zeit als Chemiker habe ich die gesamte Ge-schichte des Computers erlebt, angefangen beim tonnenschweren Schrank-Computer, der gerade mal multiplizieren konnte, über die ersten Taschenrechner bis hin zum PC und Heim-Computer."

Privat kaufte sich Andrew einen ZX Spectrum, auf dem er fleißig programmierte. So brachte seine Firma "Hewson Consultants" auch bald Aneine alte Faustregel: Nimm die Zeit, die der Programmierer dir sagt, mal drei. Aus zwei Monaten werden also sechs. Das Problem ist dabei nicht so sehr, daß die Programmierer ihre Zeit nicht einteilen könnten. Vielmehr kommen dir beim Programmieren soviel gute Ideen, daß dein Projekt größer wird, und größer und größer und größer und größer...

Nimm zum Beispiel einen Garten. Du möchtest ihn umgraben und sagst dir "Das wird wohl zwei Tage dauern". Wehe du beauftragst einen Programmierer damit. Der Junge nimmt den Spaten und fängt an zu graben. Dabei fällt ihm auf, daß viele große Steine in der Erde sind. Die Steine stören den Rasen, also siebt er die Erde vor dem Zurückschaufeln. Und überhaupt wäre es einfacher, wenn man sich einen Bagger bestellt. Damit der Bagger an den Garten herankommt, reißt der Programmierer das ganze Haus ab, man kann es später ja wieder aufbauen... So eskaliert die ganze Situation und am Abend des zweiten Tages hat der Programmierer die

Rocket Ranger

Moment mal, wer will denn da die Menschheit erobern? Wie gut, daß es Rocket Ranger gibt, um solchen Unfug zu verhindern.

Amiga (C 64, MS-DOS)
59 bis 89 Mark (Diskette) * Cinemaware

Grafik	83	9	*	•	•	*	•	•	*	
	82									
Power-Wertung	73	*	?	*	2	•	*	•	-	游

ir schreiben das Jahr 1990. Über Nacht taucht ein fremder Himmelskörper in der Erdumlaufbahn auf. Von diesem neuen Mond starten Raumschiffe, die fleißig mit der Welteroberung beginnen. Die Invasoren nisten sich in Mitteleuropa ein

und holen zum großen Schlag gegen den Rest der Menschheit aus. Dazu brauchen sie allerdings Lunarium-Bomben, die sie auf ihrem Mond noch herstellen und rüberschicken müssen. Alle Versuche, diesen Mond anzugreifen, scheitern an einem geheimnisvollen



Ein kleiner Faustkampf unter Feinden (Amiga)



Schau an, was haben wir denn da? Man nehme einen gut abgehangenen Flash Gordon, einen Stapel alter Comics, ein paar Geschicklichkeitspiele, einen Schuß "Afterbuner" und schüttle ein wenig: Schwupp, schon haben wir einen Rocket Ranger-Cocktail, der vortrefflich mundet.

Grafik und Sound sind Spitzenklasse. Wer sich nicht darnstört, daß sich hinter der tollen Aufmachung recht normale Action- und Taktik-Spielereien verbergen, wird sicher ein Rocket-Ranger-Fan. Ich bin's schon. Mit diesem Zeppelin soll Professor Barnstorff entführt werden (Amiga) Schutzschild. Die Zeit wird knapp, und ein echter Held ist jetzt gefragt. Superman ist in Rente gegangen, und Starkiller hat Urlaub... wie gut, daß es noch "Rocket Ranger" gibt!

Rocket Ranger ist der unbekannte Superheld von nebenan. Doch jetzt hat er es in der Hand, die Welt zu retten. Von seinem Stützpunkt in den USA aus kann er eine Weltkarte studieren und die Fortschritte der außerirdischen Eroberer beobachten. Agenten verraten unserem Helden, in welchen Ländern Stützpunkte und Depots der Aliens liegen. Rocket Ranger hat gute Gründe, hier kleine Raubzüge zu versuchen. Sein Fortbewegungsmittel ist ein Raketenrucksack, der nur mit Lunarium-Energie funktioniert. Die kann man nicht im Supermarkt um die Ecke kaufen, sondern muß den Außerirdischen weggeklaut werden. Früher oder später muß Rocket Ranger den Mond der Aliens erreichen, doch vorher darf er sich verschiedene Raketenteile ebenfalls mühsam zusammenmopsen. Damit nicht genug: Die Invasoren entführen den genialen Wissenschaftler Otto Barnstorff und dessen liebreizende Tochter Jane. Nach einer Gehirnwäsche wollen sie Barnstorff dazu zwingen, sie bei ihren finsteren Plänen zu unterstützen. Rocket Ranger kann gleich ein paar Superhelden-Überstunden einplanen, denn auch diese Entführung muß er vereiteln.

Die verschiedenen Missionen entpuppen sich als abwechslungsreiche Action-Einlagen. Mal muß Rocket Ranger in einer 3D-Ballersequenz einen heißen Luftkampf heil überstehen, sich den Weg zu



Hier stimmt vor allem die Story, eine gewitzte Helden-Persiflage mit allen Klischees, die man aus dem Kino kennt. Die Qualität der Grafiken schwankt zwischen gut und sehr gut. Starke Soundeffekte und viele hervorragend komponierte Musikstücke tun ihr übriges, um für packende Spannung zu sorgen. Auch die ewig langen Diskettenzugriffe, ein Übel vieler Cinemaware-Spiele, wurden entschärft. Die Nachlade-Wartezeiten Rocket Ranger sind erträglich.

Ein Mankö stört mich etwas: Hat man das Spiel einmal geschafft, ist die Motivation zu einem wesentlichen Teil dahin. Verliert man, bekommt man nicht mal eine Punktzahl oder einen enderen Gradmessor angezeigt, an dem man seine Leistung ablesen kann. Amiga-Besitzer, die bei einem Computerspiel großen Wert auf gute Aufmachung und Atmosphäre legen, werden's verschmerzen und an dem Programm ihren Spaß haben.

einem Lunarium-Depot freischießen oder eine Wache im Faustkampf bezwingen. Diese "Spiele im Spiel" verlangen alle ein wenig Übung. Neben der Action kommt auch die Taktik nicht zu kurz. Unser Superheld muß genau seine nächsten Schritte planen, will er nicht kostbare Zeit verlieren. Spielstände können gemeinerweise nicht gespeichert werden. hl





Was raschelt denn da im Unterholz? (ST)



Zugegeben, das Scrolling der ST-Version ruckeit ganz schön. Aber anders als bei vielen Action-Spielen stört das hier nicht so sehr. Das Spieltempo ist derart flott, daß man dieses Ruckein ganz vergißt.

Das Programm gefällt mir deswegen so gut, weil die Gegner sich rocht intelligent verhalten und nicht einfach sture Formationen fliegen, wie bei vielen anderen Actionspielen jüngeren

Datums. Die "Rückkehr der Jedi-Ritter" ist nicht sehr einfach; auch geübte Spieler werden nicht auf Anlieb den ersten Level schaffen. Die einzelnen Phasen sind zwar nur mäßig abwechslungsreich, machen aber durch die wechselnden Angriffstaktiken immer wieder Spaß. Die Jedi-Ritter sind somit ein würdiger Abschluß der Star-Wars-Serie. Das Programm soltte auch auf dem C 54 eine gute Figur machen.

Rückkehr der Jedi

Atari ST (Amiga, C 64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) * Domark

Grafik	70	•	?	*	•	9	•	?		
Sound	69	•	P	•	•	•	•			
Power-Wertung	70	?	•	?	•	9	?	*		

as dritte und letzte Computerspiel der "Krieg der Sterne"-Trilogie hat nichts mit 3D-Vektor-Grafik zu tun, wie seine beiden Vorgänger.

Das Spiel ist in vier Abschnitte eingeteilt: In Phase 1 steuern Sie Prinzessin Leia, die mit einem Speeder-Bike (eine Art Motorrad) durch den Wald von Endor braust. Dabei muß sie die imperialen Verfolger abschütteln. Entweder steuern Sie Leia geschickt genug, daß die Verfolger in Bäume und Fallen hineinrasen, oder erwischen die Häscher mit einem gekonnten Laser-Schuß.

Phase 2 und 3 gehören zusammen: Zum einen steuern Sie in der Rolle von Chewbacca einen gekaperten "Walker" des Imperiums und weichen Fallen und anderen Walkern aus: zum anderen übernehmen Sie die Kontrolle über das Raumschiff "Rasender Falke", in dem Lando Calrissian den Angriff gegen den Todesstern leitet. Zwischen diesen Teilen wird mehrere Male hin- und hergeschaltet, bis Chewbacca einen Schutzschirm-Generator zerstören konnte. Dann geht es in die letzte Phase, in der Lando den Falken durch ein Tunnelsystem im Todesstern zum Hauptreaktor lenkt, diesen zerstört und schleunigst flieht. Danach geht das Spiel mit gesteigertem Schwierigkeitsgrad von vorne los. Verwegene Rebellen können das Spiel auch auf dem dritten oder fünften Level beginnen.

Fusion

Amiga (Atari ST)
69 Mark (Diskette) * Electronic Arts

Grafik	48	•	•	•	•	•			
Sound	39	9	•	0	•				
Power-Wertung	49	?	?	•	?	9			

a düsen Sie, nichts Böses ahnend, mit Ihrem kleinen Raumschiff durch einen verlassenen Sektor der

Galaxis, und schon erreicht Sie ein Hilferuf. Anscheinend sind Sie der einzige Mensch in der Nähe, der von einem klei-



Mit Ruckel-Scrolling auf gefährlicher Bombensuche (Amiga)



Wer hier ein Spiel erwartet, das den Amiga voll ausnutzt, wird von "Fusion" enttäuscht sein. Wieso das Scrolling so schrecklich ruckeln muß, wissen nur die Programmierer. Auch der "Cinemascope"-Effekt stört hier besonders: Das Spielfeld ist ein sehr schmaler, aber langer Streifen, so daß man beim Flug nach oben und unten nicht viel sehen kann. Glücklicherweise ist das Spielprinzip ganz or-

dentlich ausgedacht. Die Idee der Schallerketten kam zwar schon in anderen Spielen vor (zum Beispiel "Spindizzy"), gekoppelt mit der Balllerei und der schön gezeichneten Grafik läßt man sich doch öfters auf ein Spielchen ein. Die 13 Level bieten zwar unterschiedliche Grafik und einige unterschiedliche Puzzles, aber Varlationen bei den Gegnern vermißt man. Es greifen immer die gleichen fünf Sprites auf dieselbe Art und Weise an.

Insgesamt macht Fusion den Eindruck eines recht halbherzigen Versuchs, ein Amiga-Spiel zu programmieren. Technisch und spieler sch hätte man viel verbessern können. So reicht es nur zum Mittelmaß.

nen, namenlosen Planeten eine Fusionsbombe abholen
kann, die für die Sicherheit der
Galaxis lebensnotwendig ist.
Der Planet ist aber nicht ungefährlich, denn hier sind schon
seit längerem feindliche Truppen stationiert.

"Fusion" ist ein Ballerspiel mit einem Hauch Strategie. Sie steuern eine Raumschiff/Panzer-Kombination über 13 unterschiedliche Landschaften. Die Landschaften sind untereinander mit Ausgängen verbunden und können in jeder beliebigen Reihenfolge besucht werden.

Die neun Bombenteile und einige Extras für Ihr Schiff sind hier versteckt.

Oft sind Ausgänge, Extras und Bombenteile durch Hindernisse blockiert. Diese Hindernisse sind nur durch Betätigen eines Schalters zu entfernen. Nur der kleine Panzer kann diese Schalter aktivieren; doch um den Panzer abzukoppeln, muß Ihr Raumschiff auf einer freien Fläche landen. Sie suchen also laufend nach günstigen Wegen, um Hindernisse auszuschalten, und wehren sich gegen Angriffe. bs

ACTION REPLAY

JETZT NOCH MEHR POWER UND UTILITIES! UNENTBEH



Action Replay macht einen Schnappschuß des laufenden Programms, egal wie es geladen wurde — von Kassette oder Diskette — mit normaler Geschwindigkeit oder Turbo.

• WARP 25: WELTWEIT SCHNELLSTER SERIELLER FLOPPYBESCHLEUNIGER — LÄDT 200 BLOCKS IN 6 SEKUNDEN, 240 BLOCKS IN 7 SEKUNDEN! Das ist sogar schneller als bei vielen Parallelsystemen. Keine extra Hard-oder Software erforderlich. Beinhaltet Warpfastload, Warpfastsave, Scratch, Filecopy, Formatwandlung. Zusätzlich normales Turbo zur Kompatibilitätssteigerung. Warpfiles werden automatisch erkannt. Dadurch keine speziellen Befehle notwendig. Turbo- und Warpfiles können auch ohne Action Replay geladen werden!

EINFACHSTE HANDHABUNG: Per Knopfdruck machen Sie ein komplettes Backup-Tape auf Disk, Tape auf Tape, Disk auf Tape, Disk auf Disk. Den Rest erledigt Action Replay vollautomatisch. Sie geben dem Backup nur einen Namen.

TURBO LOAD: Alle Backups werden mit Warp 25- oder Turbogeschwindigkeit geladen. VÖLLIG UNABHÄNGIG VON DER CARTRIDGE!

SPRITE KILLER: Werden Sie unbesiegbar. Schalten Sie Spritekollisionen ab — funktioniert mit vielen Programmen.

HARDCOPY: Frieren Sie Ihr Spiel ein und drucken den Bild-schirm aus, z. B. Graphiken, High Scores usw. Arbeitet mit fast allen Druckern zusammen. MPS 801, 803, Star, Epson usw. Ausdruck in doppel-ter Größe, mit 16 Grautönen, revers möglich. Keine Spezialkenntnisse er-forderlich.

PICTURE SAVE: Speichern Sie beliebige Hires-multicolour-Bildschirme auf Diskette. Per Knopfdruck. Kompati-bel zu Blazing Paddles, Koala, Artist 64, Image System usw.

SPRITE MONITOR: Der einzig-artige Spritemonitor ermöglicht Ihnen, Programme anzuhalten und alle Sprites anzuzeigen. Sie können alle Sprites anzuzeigen. die Animation der Sprites verfolgen, Sprites speichern, löschen oder sogar in andere Spiele übertragen.

TRAINER POKES: Stoppen Sie Ihr Spiel per Knopfdruck und geben Sie die Pokes für extra Leben usw. ein. Ideal für schwierige Spiele.

 MULTISTAGE TRANSFER: Kopiert sogar Nachladeprogramme von Kassette auf Diskette. Mit Fast-Load. Für besondere Nachladesysteme ist eine Erweiterungsdiskette erhältlich.

 SUPER PACKER: Extrem leistungsfähiger Programmkompaktor komprimiert Programme und speichert sie als einzelnes File ab. 3 Programme pro Diskettenseite — 6 Programme pro Diskette, wenn Sie beide Seiten benutzen.

TEXT MODIFY: Verändern Sie Titelbüdschirme oder High Scores oder schreiben Sie Ihren eigenen Namen in
ein Spiel. Dann speichern Sie es ab oder starten es von neuem.

MONITOR: Außergewöhnlich leistungsfähiger Maschinensprache-Monitor. Enthält alle Standardbefehle und viele mehr: Assemblieren, Disassemblieren, Hankswitching, Relocieren, Laden/Speichern usw. Benutzt keinen Speicher Bankswitching, Relocieren, Laden/Speichern usw. Benutzt keinen Speicher. Deshalb Anhalten und Verändern von laulenden Programmen per Knopfdruck möglich. Drucker werden unterstützt.

DISKDRIVE MONITOR: Ein spezieller Monitor für den Speicher des Floppylaufwerks mit allen notwendigen Befehlen. Unentbehrlich für Freaks.

DISK COPY: Kopiert eine ungeschützte Diskette in weniger als 2 Minuten.

FILE COPY: Kopiert Standard- und Warpfiles mit bis zu 249 Blocks. Formatwandlung von Standard- nach Warpformat und umgekehrt möglich.

FAST FORMAT: Schnellformatierung in unter 20 Sekunden.

BASIC TOOLKIT: Eine Reihe nützlicher neuer Basic-Befehle: automatische Zeilennumerierung, DELETE, MERGE, APPEND, OLD, LINE-SAVE usw. PRINTERLISTER — listet ein Programm oder die Directory direkt von Diskette auf Drucker oder Bildschirm. Programme im Rechner bleiben erhalten.

FUNKTIONSTASTENBELEGUNG: Auf Tastendruck alle wichtigen Befehle wie LOAD, SAVE, DIR. Laden aus der Directory. Keine File-

TAPE TURBO: Spezielles Turbo für Ihre eigenen Programme. Der Bildschirm bleibt beim Laden an.

WICHTIG! Alle Optionen sind in ACTION REPLAY MK V eingebaut und auf Tastendruck verfügbar. Alle Optionen arbeiten mit **DISK** und KASSETTE zusammen (außer multistage transfer & disk file utility).

ACTION REPLAY ERWEITERUNGSDISKETTE

Die größte und beste Sammlung von Parametern und Filecopyprogrammen für die Übertragung von speziellen Kassettennachladesystemen auf Diskette. Enthält Parameter für insgesamt 70 Programme und beinhaltet damit alle wichtigen Titel. Trainer Pokes für unendliche Spielzeit, Leben usw.

DIASHOW für Bilder, die mit einem der gängigen Zeichenprogramme erstellt wurden oder für Bilder, die mit Action Replay gespeichert wurden. DM 19,-

CARTRIDGE MIK V

RLICH FÜR SPIELER, PROGRAMMIERER UND FREAKS!

ABER DAS IST NOCH LANGE NICHT ALLES... JETZT ERHÄLTLICH ACTION REPLAY V'PROFESSIONAL'

• Enthält alle Optionen von Action Replay MK V sowie 32 K ROM, 8 K RAM und einen LSI Custom Chip.

ERWEITERTER MONITOR:

Action Replay MK IV 'Professional' hat einen besonders leistungsfähigen Maschinensprache-Monitor. Da sowohl ROM als auch RAM zur Verfügung stehen, kann ein beliebiges Programm eingefroren und dann der GESAMTE Computerspeicher einschließlich Bildschirmspeicher, Zero Page und Stack untersucht werden.

Enthält alle Optionen wie Disassemblieren, Vergleichen, Füllen, Verschieben, Stichen, Relocieren usw. Per Tastendruck können Sie den Monitor werlassen, zum eingefrorenen Programm zurückkehren und dort weitermachen, wo Sie es eingefroren haben. Ein unentbehrliches Hilfsmittel auch beim Debuggen selbstgeschriebener Programme.

INTELLIGENTE HARDWARE:

Durch den LSi Gustom Chip kann die Professional Cartridge auch Schutzmethoden verarbeiten, bei denen herkömmliche Freezer versagen.

RAM LOADER:

Zusätzlich zu WARP 25 ist AR4 Professional in der Lage, auch normale Disketten mit 25facher Geschwindigkeit zu laden.

DM 119,-

Das Original-Modul von DATEL-Electronics aus England!! (erkennbar an dem LSI Custom Chip!)

UTILITYDISK ZU ACTION DISPLAY MK V

Eine Palette von Utilities zur Vorarbeitung von Hires-Bildern, die Sie entweder selbst erstellt oder mit dem Action Replay Grabber eingefroren haben.

DIASHOW: Betrachten Sie Ihre Lieblingsbilder wie in einer Diashow. Mit Tastatur oder Joystick wechseln Sie von einem Bild zum anderen. Sehr einfache Bedienung.

BLOW UP: Ein einzigartiges Hilfsmittel. Blasen Sie einen beliebigen Teil Ihres Bildes zur vollen Bildschirmgröße auf. Füllt sogar den Bildschirmrand aus.

SPRITE EDITOR: Programm zum Erstellen und Editieren von Sprites Volle Farbdarstellung. Spriteanimationen. Ideale Ergänzung zum Spritemonitor von Action Replay.

MESSAGE MAKEE: Nehmen Sie ihr Lieblingsbild und verwandeln Sie es in eine mit Musik untermalte, scroller.de Bildschirmaachricht. Mit Toxteditor – einfache Handhabung, Musik wählbar. Die Nachrichten sind selbständige Programme. DM 29,- ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 48 STUNDEN LIEFERBAR

ALLEINVERKAUF FÜR DEUTSCHLAND:

EUROSYSTEMS HOLLAND

Baustraße 4, 4240 Emmerich, Tel. 02822/45589 Telefax 0031/8380/32146

Tag- & Nacht-Bestellservice

BESTELLUNG BEI VORKASSE DM 6,- Versandkosten, unabhängig von der bestellten Stückzahl. NACHNAHME DM 10,- Versandkosten, unabhängig von der bestellten Stückzahl.

BESTELLUNG FÜR HOLLAND:

C. COLI, HOEVENBOS 272, 2716 PX ZOETERMEER, TEL. 079/5177 10

DISTRIBUTOR FÜR DIE SCHWEIZ UND ÖSTERREICH GESUCHT

Pac-Mania

Haltet Eure Väter fest: Superstar Pac-Man, der sich vor vielen Jahren in die Herzen der Spiele-Freaks gemampft hat, startet ein neues Abenteuer.

Atari ST (Amiga, C 64, CPC, Spectrum)
39 Mark (Kassette), 49 bis 69 Mark (Diskette) * Grandslam

Grafik	76	*	•	9	0	?	•	•	9	
Sound	75									
Power-Wertung	74	9	*	0	0	•	•	*		

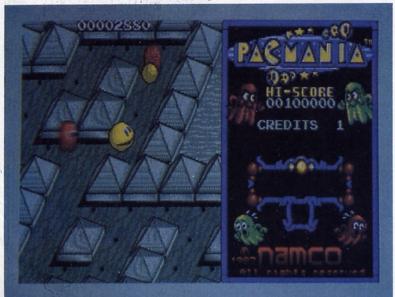
aum in den Arcade-Hitlisten etabliert, gibt's von 'Pac-Mania" die Computer-Umsetzungen. Wie eh und je muß Pac-Man durch verschiedene Labyrinthe hetzen und alle in den Gängen verstreut liegenden Pillen aufmampfen. Natürlich sind auch die flinken Gespenster, die Pac-Man auf Schritt und Tritt folgen, wieder mit von der Partie. Zum Glück gibt's in jedem Labyrinth ein paar Kraftpillen. Nach dem Verzehr verleihen sie Pac-Man für kurze Zeit übernatürliche Kräfte. Nun kann er seinerseits Jagd auf die Gespenster machen.

Gegenüber dem Original "Pac-Man" weist Pac-Mania drei wesentliche Unterschiede auf. Die Spielfelder sind jetzt so groß, daß immer nur ein Teil des Labyrinths sichtbar ist. Au-Berdem sieht man es diesmal von schräg oben, was einen 3D-Eindruck vermittelt. Schließlich hat Pac-Man im Lauf der Zeit ein neues Talent antwickelt: er kann jetzt soringen. Wenn unser Held von den Gespenstern in einer Ecke des Labyrinths eingekesselt wird, hüpft er einfach über sie hinweg und rettet sich vor den Plagegeistern. Leider springen ab Runde 4 auch die Geister...

Von der Amiga-Umsetzung lag uns leider nicht die endgültige Version vor. Eines ist aber jetzt schon sicher: Sie wird gegenüber der ST-Umsetzung deutlich aufgepept. Während auf dem ST nur knapp zwei Drittel des Bildschirms scrolen, nimmt beim Amiga das Spielfeld den kompletten Bildschirm ein. Außerdem ist die Grafik farbenfroher und sieht dadurch noch besser aus. In der nächsten POWER PLAY werden wir die Bewertung der Amiga-Version nachholen. mg



Pac-Man feiert ein glanzvolles Comeback in 3D (ST)



Gut gehüpft ist halb gewonnen: Jetzt hilft nur noch ein beherzter Sprung über die Geister (ST)



Jetzt kann ich endlich wieder ruhig schlafen. Ich bin heilfroh, daß Grandslam die ST-Umsetzung von Pac-Mania, einem meiner absoluten Lieblings-Automaten, so gut gelungen ist. Der Programmierer kann sich bei mir einen freundlichen Händedruck zur Belohnung abholen. Große spielerische Unterschiede zum Arcade-Original sind mir nicht aufgefallen. Das Scrolling ist zwar etwas langsam, aber relativ fließend und erfüllt vollkommen seinen Zweck. Pac-Man-Fans, die einen ST haben, sollten schon mal die Sparbüchse suchen.

Ich warte jetzt sehnsüchlig auf die Amiga-Version. Ein fortgeschrittenes Demo, das wir gesehen haben, sah dem Automaten zum Verwechseln ähnlich. Endlich nützt jemand die speziellen Amiga-Features (Hardware-Srolling, mehr Farben als der ST) aus.



Respekt, meine Herren. Daß die Umsetzung des relativ neuen Pac-Mania-Spielautomaten so gut gelingen würde, hätte ich nicht gedacht. Die ST-Version macht fast so viel Spaß wie der Automat (und man muß nicht dauernd Markstücke nachschmeißen). Kompromisse mußte man nur bei der Geschwindigkeit und dem Schrumpf-Screen machen: vom Spielfeld ist immer nur ein relativ kleiner Teil zu sehen. Pluspunkte gibt's für das sanfte Scrolling und die witzige Musik.

Die ST-Version von Pac-Mania ist kein Programm, mit dem ich mich stundenlang em Stück beschäftige. Ich lade es aber immer wieder mal, um mich ein paar Runden lang durch die Labyrinthe zu mampfen. So einfach das Spiel ist, irgendwie macht es einfach Spaß. Auf die Amiga-Umsetzung bin Ich sehr gespannt, denn sie verspricht noch besser zu werden.

Leben und sterben lassen

Atari ST (Amiga, C 64, CPC, Spectrum) 35 Mark (Kassette), 39 bls 69 Mark (Diskette) * Domark/Elile

Grafik	75	•	•	•	•	•	•	•		
Sound	58	•	•	•	•	*	9			
Power-Wertung	68	•	1	•	•	•	0-	9		

er berüchtigte Gangsterboß Mr. Big, hinter dem der britische Geheimdienst schon lange her ist, will groß in den Drogenmarkt einsteigen. Superspion James Bond, dessen Rolle Sie im Computerspiel zum Kino-Klassiker "Leben und sterben lassen" ("Live and let die") übernehmen, soll ihm das Handwerk legen. Dummerweise sind Mr. Bigs Stützpunkte nur auf dem Wasserweg zu errei-chen. Also rein ins Motorboot und ab geht die Post.

Es gibt vier verschieden schwere Strecken, die jeweils in fünf Abschnitte unterteilt sind. Neben Treibstoff-Fässern, die man durch Überfahren aufsammeln sollte, treiben auch allerhand gefährliche Gegenstände auf dem Wasser. Die meisten können Sie mit einem gezielten Schuß wegpusten, andere müssen mit einer Rakete zerstört werden. Für Waffen-Nachschub ist Hubschrauber zuständig, der ab und zu auftaucht und ein kleines Päckchen mit explosivem Inhalt abwirft. Angreifenfeindliche Flugzeuge, Motor- und U-Boote, Felsen, getarnte Minen, Baumstämme sowie dunkle Tunnels sorgen zudem für Action.



Edle 3D-Grafik, aber nur vier verschiedene Strecken (ST)



Technisch ist "Leben und sterben lassen". das mich vom Spielprinzip etwas an "Buggy Boy" erinnert, eine Klasse für sich: sehr schnelle, schön gezeichnete und fließend animierte 3D-Grafik vom Feinsten. Das Programm ist das bislang beste "Road Blasters"-ähnliche Spiel für den Atari ST. Anfangs habe ich es sehr oft und gerne gespielt. Trotzdem kann ich kein "Gut" vergeben, da die Spielmotivation zu

schnell abflaut. Nach wenigen Minuten Bootfahrt kennt man fast das ganze Spiel. Während bei Buggy Boy jede Situation durch schnelle Reaktionen zu meistern ist, muß man hier Teilstrecken auswendiglernen, um sie unbeschadet zu überstehen.

ATARI VCS 2600



Die Klassiker von gestern ...
... Donkey Kong, Smurf, Zaxxon, Ghostbusters ...

und viele andere!

Die Hits von heute ...

... Summer Games, Winter Games, Decathlon, California Games, Private Eye, Skateboardin' ...

und viele andere!

Die Bestseller von morgen F-14 Fighter Pilot (Flugsimulator),

River Raid II ... und viele andere!

ALLES ERHÄLTLICH

bei z. B.

OTTO Versand, Hertie, Horten, Karstadt, Kaufhof, VEDES-Fachgeschäften ...

und vielen anderen!



Vertrieb:

Atari- und Video-Computer-



VIDIS Electronic Vertriebs GmbH Neuhöfer Damm 110, 2102 Hamburg 93 Tlx.: 2173156

Tel.: 040/751301

Fordern Sie unsere Preisliste an!

Speedball

Wenn Ihnen Eishockey zu langsam und Football zu friedlich ist, sind Sie reif für die härteste Sportart der Galaxis: Bahn frei für Speedball!

Atari ST (Amiga, MS-DOS) 69 bis 89 Mark (Diskette) ★ Image Works

	80										- 1
Sound	71	7	7	7	7	*	:	1	1	1 13/2	
Power-Wertung	82	?	•	•	9	•	•	•	•		-

ine Sporthalle aus Stahl.
Zwei Mannschaften, die aus je fünf Spielern bestehen. Knallharte Burschen, groß, grimmig, in Schutzpanzer gezwängt. Eine Metallkugel wird aufs Spielfeld geschossen. Die Menge tobt, das Match beginnt: "Speedball" begelstert Menschen (und Aliens) im ganzen Universum.

Jedes Team setzt alles daran, die Metallkugel möglichst oft in das Tor des Gegners zu werfen. Ein Torhüter, der den Ball sofort in die gegnerische Hälfte schießt, wenn er ihn berührt, will das natürlich verhindern. Sie steuern immer den Spieler Ihrer Mannschaft, der dem Ball am nächsten ist. Zur Verdeutlichung ist er außerdem mit einem Fadenkreuz gekennzeichnet, das blinkt, wenn die Spielfigur in Ballbesitz ist. Drückt man den Feuerknopf ganz kurz, wird der Ball flach nach vorne geschossen. Hält man den Knopf etwa eine Sekunde lang gedrückt, wirft der Spieler den Ball in die Luft.

In einigen Situationen lohnt es sich, mal einen Paß zu versuchen. Durch geschickte Kombinationen kann man den Ball förmlich ins gegnerische Tor tragen. Auf dem Spielfeld tauchen per Zufall immer wieder mal Extrasymbole auf, die Sie einsammeln sollten. Mit den Symbolen, auf denen keine Buchstaben zu sehen sind, kann man sich vor Beginn des nächsten Matches etwas kaufen. Sie können zum Beispiel Kraft und Geschick des gegnerischen Teams reduzieren oder den Schiedsrichter bestechen. Die neun verschiedenen Buchstabensymbole wirken hingegen sofort, nachdem man sie aufgesammelt hat. Je nach Buchstabe werden die Gegenspieler ein paar Sekunden lang eingefroren oder langsamer. Ein Extra verhindert, daß die Gegenspieler Ihnen den Ball abnehmen können, ein anderes läßt eine Mine herumschwirren, die alle Gegner bei Berührung umhaut.

Speedball bietet einen feinen Liga-Modus für Solo-Spieler. Sie treten hier gegen zehn unterschiedlich starke Computer-Teams an. Für jeden Sieg gibt's 100, für jedes Unentschieden 20 und für iedes geschossene Tor 5 Punkte. Wer keine Liga-Lust verspürt, kann sich der Reihe nach mit den Computerteams messen: Zunächst bekommt man die einfachen Mannschaften als Gegner vorgesetzt. Wer gewinnt, darf sich dann am nächststärkeren Team versuchen. Selbstverständlich gibt es auch einen Zwei-Spieler-Modus. Sie können bei Speedball einen Spielstand auf Diskette speichern und wieder laden, was gerade beim Liga-Modus sehr praktisch ist.



Bei "richtigen" Sportarien gibt's immer wieder mal Leen Jauf, doch Speedball hält, was sein Name verspricht. Auf dem vertikal scrollenden Spielfelt gibt es fast nur gefährliche Torszenen. Der Speedball-Champion braucht sehr gute Reaktionen, etwas Glück und Taktik beim Einsatz der Extrasymbole. Das unkomplizierte Spielprinzip macht irre viel Spaß: was will man mehr?



Endlich ein Fußball-ähnliches Sportspiel mit Rasse und Klasse für 16-Bit-Computer. Speedball macht aber dank vieler neuer Features enorm viel Spaß. Die Steuerung der Roboter ist hervorragend und schnell erlernt. Mir ist allerdings unverständlich, warum es keinen Liga-Modus für mehrere Spieler gibt. Außerdem hätte man dem Ball eine andere Farbe als grau geben sollen.



Vor jeder Partie werden Sie über die Stärken des Gegners informiert (ST)



Versuche ich das Extrasymbol zu erwischen oder risklere ich lieber einen Schuß aufs Tor? (ST)

GAMESWORLD

München · Nürnberg



nschlußfertig mit:
Netzteil, Kabel für Scartbuchse,
1 Joypad (Anschluß an Fernseher
oder Monitor mit Scart-Buchse)
für gesamt nur DM 499.-



Foto: Powerplay

Die Superspielkonsole ist endlich da!!! Eine irre Graphik!!! Ein super Sound!!!



Foto: Powerplay

R-Type1	DM 99.
R-Type 2	DM 99.
Drunken Master	DM 89.
Gallaga '88	DM 99.
Victory Run	DM 89
Wonderboy in Monsterland	DM 99
Shanghai	DM 89
Tale of a Monsterpath	DM 89
Chan and Chan	DM 89
Baseball	DM 89

Spielhallenatmosphäre zu Hause!



Foto: Pcwerplay

Vorankündigungen: Dragon Spirit World Court Tennis

Neuromancer und noch weitere 15 Spiele in Kürze



Foto: Powerplay

Powerplay Hockey

C 64 49 Mark (Diskette) * Electronic Arts

Grafik	63	?	•	•	•	•	?			
Sound	66	•	•	•	•	•	•	3		981 33
Power-Wertung	77	?	1	7	•	1	:	1	9	



Heiße Torszenen auf kühlem Eis (C 64)

owerplay Hockey (Namensähnlichkeiten einer bestimmten Computerzeitschrift sind rein zufällig) ist die neueste Eishockey-Simulation für den C 64. Auf dem Eis stehen sich immer die Teams der USA und der Sowjetunion gegenüber. Ideologische Probleme gibt's aber keine, weil beide Mannschaften gleich stark sind und man sich aussuchen kann, welches Team man steuert. Zwei Spieler können gegeneinander antreten. Wer alleine spielt, darf sich mit dem Computergegner messen. Die Spielgeschwin-

digkeit, die Länge eines Drittels und die Anzahl der Feldspieler können vor Beginn eines Matches eingestellt werden. Sie steuern immer den Mittelstürmer Ihres Teams, der passen, schießen und checken kann. Zu viele Fouls werden mit der Verbannung auf die Strafbank bestraft. Während eines Spiels können Sie zwischen drei unterschiedlich starken Angriffsreihen umschalten. In jeder Drittelpause wird eine Statistik eingeblendet. Sie zeigt, welche Spieler wie oft aufs gegnerische Tor geschossen haben.



Wem der Klassiker "Superstar Ice Hockey" zu kompliziert und strategielastig ist, sollte sich an "Powerplay Hockey" halten. Das neue Sportspiel verziehtet auf den ganzen Taktik- und Liga-Kram und bietet sportliche Action pur. Die gute Steuerung und der hohe Spielwert können bei diesem Programm überzeugen. Elegante Rückpässe, donnernde Schlagschüsse und Checks in allen gängigen Größen werden mit

Leichligkeit ausgeführt. Mit schönerer Grafik, mehr Computergegnern und einem guten Liga-Modus hätte "Powerplay Hockey" zu einem Spitzenspiel werden können.

So ist es trotz einiger Schönheitsfehler eine gradlinige, kurzweilige Eishockey-Simulation, die Fans dieser Sportart nicht enttäuschen wird. Vor allem beim Spiel zu zweit kehrt man immer wieder gerne zu diesem Programm zurück.

Minigolf

Atari ST (Amiga, MS-DOS)
59 Mark (Diskette) * Magic Bytes

Grafik	33	?	•	1					
Sound	24	ę i	•						
Power-Wertung	52	ę.	•	•	•	9	1		

ährend seit Jahren ein Golf-Spiel nach dem anderen erscheint, sind Minigolf-Simulationen noch recht selten. Bis vor kurzem stand "Mini-Putt", das für C 64 und MS-DOS-PCs erhältlich ist, ganz alleine da. Mit "Minigolf" kommt in diesen Tagen die erste Amiga- und ST-Umsetzung der beliebten Sportart auf den Markt.

Bei "Minigolf" wurde leider viel verschenkt. Es ist eine Schande, daß es nur zwei Kurse gibt (auch wenn weitere Kurs-Disketten angekündigt sind). Außerdem wurden die Hardware-Fähigkeiten der 16-Bit-Computer kaum ausgenützt. Weder Grafik noch Sound sind auf einem hohem Niveau. Selbst die spärlichen Hinter-

grundgrafiken sind lieblos gezeichnet.

Zum Glück ist die Aufmachung bei einer Minigolf-Simulation nicht alleine ausschlaggebend für den Spielspaß. Die
Laufbahn des Balles ist sehr realistisch. Er hält sich exakt an die Vorgaben auf der Bahn. Man kann den Schlag also wirklich berechnen
und es hängt nicht vom Zufallsgenerator ab, ob der Ball ins Loch rollt
oder nicht. Minigolf macht vor allem dann Spaß, wenn man es in einer
Gruppe spielt. Schade ist allerdings, daß man sich bei den Hindernissen nichts Spektakuläres hat einfallen lassen. Die lediglich immer verzwickter werdenden Labyrinth-Bahnen zeugen nicht gerade vom Einfallsreichtum der Programmierer.



Auf dem Anfängerkurs geht's noch gemütlich zu (ST)

Ein bis vier Spieler dürfen teilnehmen. Zur Auswahl stehen ein Anfänger- und ein Profikurs, die aus je achtzehn Bahnen bestehen. Den Profikurs darf man allerdings erst dann spielen, wenn der Anfängerkurs mit weniger als 51 Schlägen (das ist genau Par) abgeschlossen wurde.

Die Bahnen sieht man immer aus der Vogelperspektive. Wer will, kann sie sich auch von der Seite betrachten. Das ist oft sinnvoll, denn in dieser Einstellung erkennt man die Höhenunterschiede sehr gut. Aus der Sicht von oben sind sie nämlich nur durch Farbabstufungen kenntlich gemacht.

Gesteuert wird ausschließlich mit der Maus. Via Fadenkreuz bestimmt man sowohl
Schlagrichtung als auch
Schlagstärke. Je weiter der
Cursor vom Ball entfernt ist,
desto kräftiger der Schlag. An
Hindernissen machen dem
Spieler neben Hügeln und Tälern oft schmale Röhren das
Leben schwer. Im Profikurs erwarten ihn dann immer kompliziertere Labyrinthe, durch die
er den Ball zaubern muß. mg



iesmal gibt's wieder einen Tip des Monats. Andreas Saalbach hat den Cheat-Modus zu "Starglider II" ausgetüftelt. Der Tip stieß in der Redaktion spontan auf Begeisterung: Boris "Doc Bobo" Schneider verschwand mit der Starglider II-Diskette hinter sei-

nem ST und wurde lange nicht mehr gesehen...

In der "Bard's Tale III"-Serie kommen wir diesmal an eine üble Stelle: die Dimension Gelidia. Euren Briefen nach zu urteilen, ist das die schwerste Stelle im ganzen Spiel. Weiter geht's auch mit "Julians Tagebuch", den Tips zu "The Feary Tale Adventure".

Danke für die vielen Briefe zu "Dungeon Master", auch wenn sie nicht immer schmeichelhaft ausfielen. Leider konnten wir aus technischen Gründen die Karten erst jetzt bringen; das Finale gab's ja

schon das letzte Mal. Ich hoffe, daß jetzt Lord Chaos endlich der Vergangenheit angehört und Ihr ein Abenteuer mehr bestanden habt.

Ach ja, Martin und ich suchen immer noch nach einer guten Taktik, wie man bei "Adventures of Link" den netten Herrn nach Ganon besiegt übrigens eine gemeine Falle. Hat jemand einen Tip für uns?

Viel Spaß mit den Power Tips wünscht Euch

Euer

Verlag Markt & Technik Redaktion Power Play

Hans-Pinsel-Straße 2

8013 Haar bei München

Tip des Monats:

Starglider II

Schneller als Andreas Saalbach aus Braunschweig kann man schwerlich sein. Kaum ist "Starglider II" auf dem Markt, schon hat er den Cheat-Modus des Programmierers herausgefunden. Das Tolle ist: Er funktioniert sowohl auf dem Amiga als auch auf dem Atari ST und ist schnell eingegeben. Mit diesem Cheat-Modus hat sich Andreas die Auszeichnung "Tip des Monats" (und die 500-Mark-Prämie) redlich verdient. So funktioniert der Trick:

Man l\u00e4dt das Spiel und startet es in gewohnter Weise.

 Jetzt fixiert man mit der Taste <F> das Fadenkreuz in der Mitte des Bildschirms. — Dann dreht man die Icarus (am besten ohne Beschleunigung) mit der Nase möglichst senkrecht nach unten. Man sollte nur noch die Planetenoberfläche sehen.

Die <Backspace>-Taste drücken.

— Hier gibt man folgenden Satz (ohne die <SHIFT>- Taste zu drücken) ein: "were on a mission from god1" (wichtig: Die Eins hinter "god" nicht vergessen).

— Jetzt erscheint kurz die Versionsnummer auf dem Bildschirm; die Energiesäulen verändern sich und werden "eingefroren".

 Mit der Taste < K> kommt man zur vollen Bewaffnung. Noch ein Vorteil des Cheat-Modus: Die Raumstation der Egronen ist schon gebaut, und man ist praktisch unverwundbar.

× 61 3 2 141 2 15 2

Im "Ice Keep" stößt man auf ein teuflisches Rätsel: Wie kommt man in die Türme?

BARD'S TALE III

(Teil 3)

Und? Alle Helden in den Startlöchern? Wir kommen diesmal an den Punkt, an dem wahrscheinlich die meisten von Euch festhängen. Ihr solltet Euch warm anziehen, denn wir betreten — der Jahreszeit entsprechend — die Dimension Gelidia. Gelidia ist eine Eis- und Steinwüste, in der es derartig kalt ist, daß man bei jedem Schritt ein paar Hit-Points

verliert. Es ist ratsam, seine Magier mit einigen "Harmonic Gems" auszurüsten, damit sie die Lebenskraft der Party und ihre magische Energie auffrischen können. In der Dimension gibt es nur zwei wichtige Gebäude, der Rest der Landschaft ist ziemlich uninteressant:

OP — Outpost: Hier findet man das Tagebuch eines Toten, das durchaus lesenswert ist.

IK — Ice Keep: Dieser Bau mit

PIOIWIEIRITIIPISI

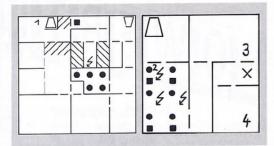
seinen drei Türmen ist Handlungsort des Abenteuers. Wer hier festsitzt und sich die Spannung nicht nehmen will, sollte es mit Magie versuchen. Die Sprüche, die an den Wänden stehen, lassen sich in Zaubersprüche übersetzen. Wenn man sie in der richtigen Reihenfolge auf die richtige Wand losläßt, gibt sie ein Fortal frei und man kann die Türme betreten.

Lösungsweg:

Zuerst besucht die Party den Outpost. Dort findet man einen Toten, der sich als der gefriergetrocknete Alendar heraustellt. Liest man sein Tagebuch, kommt folgendes heraus: Vor langer Zeit zog Alendar mit Lanatir aus, um das Böse zu besiegen. Leider starb Lanatir bei einem Angriff; der Rest der Party wurde von den

Monstern schnell weggeputzt, nur Alendar blieb zurück. Er verstaute Lanalir und seine Besitztürner in einer Grabkammer. Dann versiegelte er die Eingänge mit Magie, setzte sich gemütlich hin und erfror. Aus seinen Aufzeichnungen geht hervor, daß der Zauber der Türen nur durch einen Gegenzauber gebrochen werden

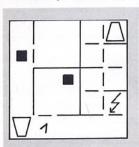
Im Ice Keep findet man an den mit "2" bezeichneten Stellen steinerne Wächter, die die Party nach einem Namen fragen. Wenn man hier "Alendar" eingibt, öffnet sich die Treppe zum oberen Feld, wo es außer Fallen und Punktverlust-Feldern nichts Wichtiges zu sehen gibt. Interessanter sind da schon die Felder im Ice Keep, die zu den drei Türmen führen. Außerdem gibt es noch den mit

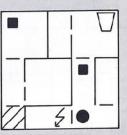


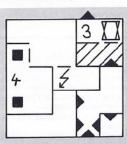
Im "Ice Dungeon" ist Lanatirs Grabkammer versteckt

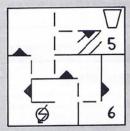
"3" bezeichneten Punkt, in dem sich drei leere Kreise beinden. Da die Türme nur zu betreten sind, wenn man vorher die richtigen Sprüche aufgesagt hat, sieht man sich ein wenig in der Gegend um und siößt schnell auf Hinweise.

Das Portal zum "Grey Tower" öffnet sich, wenn man hintereinander die folgenden Zaubersprüche benutzt: INWO, WIHE, FOFO, INVI. Die Magie der Sprüche wird von der Wand aufgesaugt, und es öffnot sich der Zugang zum Turm.

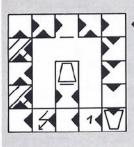


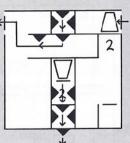


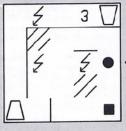


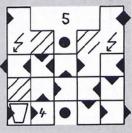


Linse gesucht? Im "White Tower" findet man sicher das Gewünschte

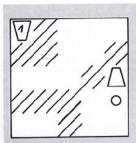




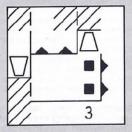


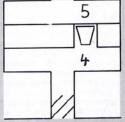


Im "Grey Tower" kommt man mit etwas Glück und scharfen Schwertern an die graue Linse









Die letzte Linse ist nicht mehr weit entfernt. Jetzt schnell zurück ins Ice Keep!

SUPER GAMES und MINI PREISE:

Das neue Versandhaus hat alle aktuellen Spiele für C64 (Disks)

AMIGA ATARI ST

Personal Computer

Ab heute solltest Du Dir kein einziges Spiel mehr kaufen, chne vorher mit unserem Katalog ganz genau zu vergleichen! Wir schicken Dir sofort und gratis unseren Katalog mit über 800 Games für Deinen Computer-Typ. Postkarte genügt.

SUPERGAMES: Maria Klinger Versand Postfach 140380 8000 München 5

GO-TO DATACENTER

Discount Preishits	C64 D	C 64 K	Amiga	St
Indoor Sports	14,50			
Bomb Jack	14,50			
Breaker				
Cholo				
High Frontier				
Starfox		9,50		
	14,50			
Hades Nebula	14,50	9,50		18,50
Mario Brothers	14,50			1000
Nemesis	14,50	9,50		
Classix 1, 6 Spieledisk	14,50			
Scary Monsters	14,50	9,50		
	14,50	9,50		
Deadringer	14,50			
Power Pack, 10 Spiele	34,50	22,50		
Death or Glory				
Zynaps	14,50			
Golden Path				18,50
Space Shuttle				18,50
Captain America				
Computer Hits Nr. 3				
Freddy Hardest				
Side Wize	14,50			
Nebulus	14,50			
Red L.E.D.	14,50			
Killer Ring	14,50			
	Indoor Sports Bomb Jack Breaker Cholo High Frontier Starfox Bride of Frankenstein Hades Nebula Mario Brothers Nemesis Classix 1, 6 Spieledisk Scary Monsters Starglider Deadringer Power Pack, 10 Spiele Death or Glory Zynaps Golden Path Space Shuttle Captain America Computer Hits Nr. 3 Freddy Hardest Side Wize Star Paws Nebulus Red L.E.D.	Indoor Sports	Indoor Sports	Indoor Sports

SEGA * NEUHEITENSERVICE ab sofort!

Weitere 1000 Softwarekombinationen vorsätig. Fordert unseren umfangreichen Softwarekatalog an.
Expresibestellung Einsenden an: GO-TO Datacenter · Hohestraße 44 · 4600 Dortmund 1
2º Hot Line: 02 31/10 26 34.

Keine Versandkosten ab DM 100 - Austragswert (sonst DM 5-) oder gleich mätnehmen bei:

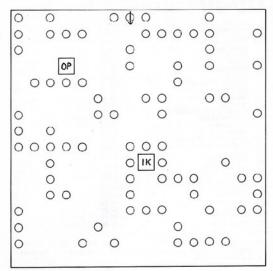
Go-To Helmstudio

Berlin II, Windscheidstraße 6, Tel. 0.30/3 24 19 41 Bielefel 17, Oldentruper Straße 287, Tel. 05 21/29 53 22 Destmund I, Hohestraße 54, Tel. 03 21/10 263/3 Disseldorf I, Karl-Budolf-Straße 167 b, Tel. 02 11/37 96 76 Frankfurt I, Mainze Landstraße 172 n, Tel. 040/27527 57 Freiburg, Malteserordenstraße I, Tel. 07 61/47 29 66

Hamburg I, Klosterwall 4-6, Tel. 040:33.7966 Hamborer I, Berliner Alke 13, Tel. 0511/343543 KMB I, Hamss-Ring 102, Tel. 0221/13624 Müncher 40, Schleißheimer Stt. 207, Tel. 039/300668 Nürnberg, Gibitzenhofstaße 16, Tel. 0911/416601 Stuttgart 1, Schwarenbergstraße 106, Tel. 0711/785806



PIOIWIEIRITIIPISI



Ziemlich frisch ist's in Gelidia ...

Hier findet sich im vierten Level eine abgeschlossene Zone, die nur per Teleporter zu erreichen ist. Am Punkt "5" im vierten Level kommt es zum Kampf mit den "Grey Wizards". Wenn man sie besiegt, bekommt man die "Smokey Lens", die man gut aufbewahren sollte.

Ähnlich verhält es sich mit den anderen Türmen. Beim "Black Tower" heißen die Zaubersprüche: GRRE, SHSP, FEAR, SUEL, SPBI. Im vierten Level siößt man auf die "Black Wizards", die nach dem Kampf die "Black Lens" zurücklassen. Nun geht man weiter zum "White Tower", den man mit LEVI, ANMA, PHDO öffnet. Bei den weißen Magiern bekommt man die letzte, weiße Linse.

Jetzt legt man bei Punkt 3 die Linsen in die richtigen Kreise (mit dem "use"-Befehl), worauf sich der Zugang zum "Ice-Dungeon" öffnet. Nach einigen deftigen Prügeleien kommt man an den Punkt 3 in Level 2 an Lanatirs Grabkammer. Man betritt sie mit dem Wort "CALA". Dort findet man die Wand of Power und die Lanatirs Sphere, die man schleunigst nach Hause bringen sollte.

Man geht wieder zum alten Mann im Review Board, der über Lanatirs Tod gewaltig erschrickt und der Party neben einem saftigen Bonus den nächsten Auftrag erteilt. In der nächsten Folge geht es mitten in die Dimension Lucencia.

Superstar Ice Hockey

Michael Jendrzejczyk aus Hamburg ist auf einen gravierenden Fehler in der Simulation »Superstar Ice Hockey« auf seinem C64 gestoßen. Versucht doch einmal folgendes: — Zuerst auf »Recruit Player« gehen und den Spieler, den man eintauschen will, auf null Punkte setzen (0-Offensive, 0-Defensive)

Man ist nun in der Lage, sich einen anderen Spieler zu besorgen. Dazu geht man auf »Player Trade« und sucht sich den Spieler aus, den man gerne eingetauscht haben möchte (Stärke ist egal).

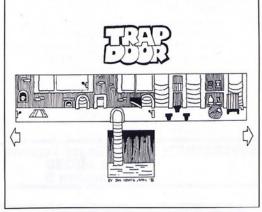
- Jetzt gibt man keine Punkte für den Tausch der beiden Spieler (150 Punkte gehen automatisch weg). Zu 99 Prozent hat man dann den Spieler, den man haben wollte. Die gegnerische Mannschaft ist geschwächt und die eigene hat einen guten Spieler dazubekommen. Wer alle 15 Spieler eintauscht - vorausgesetzt, er hat genügend Punkte - bekommt eine Supermannschaft. - Einen Nachteil hat die Sache allerdings: beim Torwart soll man nicht erwarten, daß der Gegner dann »Tag der offenen Tür« hat, sondern der Torwart beim Gegner dann stärker ist als sonst. Man kann aber auch mal versuchen, den eigenen Torwart loszuwerden.

Trapdoor

Jan Henning aus Bruchköbel stieß bei einer Aufräumaktion auf das Kochbuch und eine wundervolle Karte zu dem Spiel "Trapdoor". Netterweise hat er uns beides sofort geschickt. Wir lasen mit wachsendem Erstaunen:

Ho-ho-ho, hier ist der Berk Meisterkoch. Keiner, der meine gegarten Schleimkugeln gegessen hat (Alf? Wer ist Alf?), wird bezweifeln, daß ich meine Sterne im Michelin (Unterman sie aus dem Körbchen schmeißt, in ihm landen. Dann holt man sich das Glas aus der Küche, stellt es unter den Ausguß und läßt das springende Wesen aus der Falltür heraus. Nun versucht man, das Faß mitsamt dem Glas so lange zu verschieben, bis Jumping Jack die Masse püriert. Sie läuft in das Glas, und man hat einen erfrischenden Mixdrink.

Zweiter Gang: Diese Création ist besonders gelungen.
 Wenn Sie wollen, können Sie es mit etwas Oregano garnie-



Kulinarische Köstlichkeiten, frisch aus dem Untergrund

grund-Ausgabe) verdiene. Damit mein Ruhm unsterblich wird, habe ich mich entschlossen, vier meiner köstlichen Kreationen preiszugeben. Haben Sie schon Ihre Utensillen bereitgelegt? Sie brauchen Hackmesser, Beißzange, Schlagbohrer und wie immer den Kantenschleifer. Voilà, hier des Menü:

— Vorspeise: "Can of Worms" ist ein altes Familienrezept meiner Großmutter. Es ist so einfach, daß es keines Meisterkochs bedarf. Man nehme eine nicht zu frische Dose, hole die Würmer und lege sie in die Dose. Simpel, aber wohlschmeckend.

— Erster Gang: "Eyeball Crush" braucht ein wenig Vorbereitungszeit. Man nehme die Blumensamen aus dem Gefäß, das in der Küche steht. Diese pflanzt man in die drei Blumentöpfe ein und wartet. Die Blumen wachsen extrem schnell. Sobald sie in voller Blüte stehen, fallen die Früchte herunter. Man sammelt sie ein und legt sie in den Weidenkorb.

Danach stellt man das Faß mit dem Ausguß so unter die Treppe, daß die Augen, wenn ren. Als Zutaten sind Slimies unersetzlich. Es wurden schon Experimente mit Dunsen gemacht, aber sie stießen bei den Gästen auf Widerstand.

Nachdem man mehrere Slimies gefangen hat, wirft man diese in ein Gefäß. Hat man diesen entscheidenden Arbeitsgang hinter sich gebracht, müssen die Viecher in den Kessel bugsiert werden. Dazu schiebt man ihn direkt unter die Treppe und kippt das Gefäß

Jetzt muß man sie nur noch kochen. Feuer unterm Herd? Kein Problem; Sie öffnen einfach nur die Falltür und lassen das feuerspeiende Tier frei. Mit etwas Geschick bugsieren Sie es vor den Herd und lassen es einmal kräftig Feuer speien. Jetzt können Sie die brodelnde Masse befriedigt in den Speiseaufzug schleben.

— Dessert: Seltsamerweise halten die meisten Berks gekochte Eier für abstoßend. Nichtsdestotrotz hier die Zubereitung: Zuerst läßt man den Vogel aus der Falltür. Dann legt man die Patrone, die man in einem Gefäß findet, auf die Falltür. Man öffnet sie in dem Mo-

PIOWERTUPS

ment, in dem das Federtier über der Öffnung schwebt. Nun muß man schnell die Pfanne holen, das Ei, das der Vogellegt, auffangen und - Bon

Sidearms

Auf ein Relikt der »Sidearms«-Programmierer ist Frank Horsmann aus Heinsberg gestoßen. Man lädt Sidearms auf seinem C 64 und drückt im Spiel gleichzeitig »RUN/STOP« und eine beliebige Funktionstaste.

Es erscheint bei der Taste F1 — ein Mini-Musikmenü, F3 - der veränderte Zeichen-

satz, F5 - ein Spritemenü, in dem man sich mit der »Cursor Down«-Taste alle Sprites im Spiel ansehen kann.

F7 — Mit dieser Tastenkombination erscheint der »Scroll-Test«. Mit ihm kann man sich den ganzen Level ansehen (»Cursor Right«- und »Cursor Left«-Taste zum Scrollen).

Noch ein kleiner Trick: Man setzt sich kurz vor das Ende des Levels und drückt dann wieder »RUN/STOP«. Damit hat man den Level schneller beendet, als man je zu hoffen wagte. Das hat noch einen weiteren positiven Effekt: Wenn man die »RUN/STOP«-Taste gedrückt hat, spielt man in dem Level weiter, in dem man gestorben ist. Die langwierige Laderei fällt damit also weg.

machen will, muß man ihn

durch mehrere Eingaben da-

von überzeugen, daß man es

und das Handgelenk ein und zieht die Kette ab. Der Parser

läßt nur eine bestimmte Kombination zu. Hier ist sie:

»reibe Moos an Handgelenk«,

»ziehe Kette ab« oder »ziehe

- Im Raum mit der Leiche ver-

sucht man, sie zu befreien,

Damit reibt man die Kette

braucht (öfters F10 drücken).

Hellowoon

gelöst:

dann die Tür untersuchen und »nehme alles« eingeben.

Die Tür öffnet man mit »schließ Tür mit Schlüssel auf«. Gerfalcs Ketten lassen sich mit dem Nagel öffnen (»schließe Kette mit Nagel auf«). Man findet ihn, wenn man im Wachraum den Tisch herumschiebt.

 Dem Rächer das Moos entgegenwerfen (»greife Rächer mit Moos an«). Dann verteidigt man sich gegen Schwertstreiche und Dolchattacken mit dem Fuß; gegen Fußangriffe mit der Fackel. Nachdem man den Rächer mit der Fackel erledigt hat, nimmt man ihm das Schwert und den Dolch ab.

 Den Tod überwindet man mit »werfe Tod in Sarg«.

- Auf einem Baum findet man Früchte und Nüsse.

- In das Zentaurendorf kommt man, indem man am westlichen Hohlweg das Gras in Brand steckt.

Hier allerdings hängt Michael selber fest. - Wie öffnet man die Tür zur

Turmkammer? - Wie kann man im Brunnen

tauchen, ohne zu ersticken?

Gibt es einen Weg, den Flammen im unterirdischen See zu entkommen?

 Was hat es mit der Wandillusion auf sich? Wenn Michael »berühre Wand« eingibt, erhält er den Text »Die Wand ist nicht da - es war nur eine Illusion«. Geht er aber nach Norden, rennt er prompt in eine Wand. Was ist zu tun?

Dungeon Master

"AARGHH!!" Wo sind die Kar-»Hellowoon« ist nicht ganz ten zu 'Dungeon Master' geeinfach, doch Michael Brukner aus Vechelde hat auf seinem blieben? Groß und breit habt Atari ST bereits einige Rätsel Ihr geschrieben: Das nächste Mal bringen wir die genaue Auflösung und die Karten. Und - Um nicht gleich im ersten was ist? Ihr seid wohl wahnsin-Raum steckenzubleiben, muß nig, Ihr..." Bevor jetzt nicht man sich das Moos besorgen. ganz jugendfreie Begriffe fal-Da Zarrak sich nicht seine schönen Hände schmutzig len, blenden wir uns aus die-

sem Leserbrief aus.

Mit Briefen dieses Inhalts wurde die POWER-PLAY-Redaktion seit einiger Zeit bombardiert. Der Grund: Leider war es uns aus technischen Gründen nicht möglich, die Karten abzudrucken. Dafür bekommt Ihr jetzt die versprochenen Karten. Ich hoffe, daß damit das Drama des Lord Chaos beendet ist und Ihr den Herren in den ewigen Flux-Cage geschickt habt. Man kann nur hoffen, daß bald weitere Folgen eintreffen...

NVSNI

laut Umfrage einer deutschen Software-Zeitschrift sind wir

1986/87/88 - DEUTSCHLANDS BELIEBTESTES SOFTWAREHAUS MIT DEM BESTEN SERVICE

UND DAS BEWEISEN WIR TÄGLICH

24 Std. Bestell-Annahme 24 Std. Eil-Lieferservice auf Anfrage Eigene Lagerhaltung, deshalb prompte Lieferung

MICROPROSE SOCCER C64 DISK 49.90 RED STORM RISING C64 DISK 49.90 **ULTIMA V**

59.90

C64 DISK

DISK 37.90 37.90 49.90 39.00 35.90 37.90 ARMALYTE BARBARIAN II* ARIMA_YTE

ARIMA_YT

AFTERBURNER* C64 CAS 34.90 DISK 44.90 ATARI ST 59.90 AMIGA 74 90 IBM 74.90

ATARIST 69.90 59.90 /84.90 64.90 64.90 69.90 EISMARCK*
D. T. CLYMPIC CHALLENGE
FO.FT. ENGL./DTSCH. FISH' HEROES OF THE LANCE' HOSTAGES' 69.90 54.90 54.90 49.90 54.90 54.90 54.90 74.90/64.90 LANCELOT LIVE AND LET DIE* NEBULUS NETHERWORLD PACMANIA' PIRATES THUNDERBLADE*
YUPPIE'S REVENGE*
ELITE DTSCH/ENGL.

- Neu im Programm: Nintendo, Sega. Liste anfordern.
- Neueste Preisliste gegen 0,80 DM Rückporto

AMIGA	
BISMARCK*	69.90
CHRONOQUEST	79.90
D. T. OLYMPIC CHALLENGE	69.90
DUNGEON MASTER ENGL./DT	ISCH.
	64.90/74.90
EMPIRE	64.90
F.O.F.T.* ENGL./DTSCH.	74.90/84.90
FISH*	64.90
FUSION	64.90
HEROES OF THE LANCE*	64.90
HOSTAGES*	69.90
LANCELOT	54.90
LIVE AND LET DIE	54.90
NEBULUS'	49.90
NETHERWORLD	49.90
OUTBUN*	69.90
PACMANIA*	54.90
ROCKET RANGER	74.90
TETRACUEST	49.90
THUNDERBLADE*	69.90
YUPPIE'S REVENGE*	74.90
ELITE DISCH/ENGL.	74.90/64.90
ELITE DISCHIENGE.	74.30/04.30

ELITE ATARI ST 69.90 **AMIGA** 69.90

D. T. OLYMPIC CHALLENGE EMPIRE FOOTBALLMANAGER II GAME OVER II 64.90 64.90 69.90 54.90 64.90 54.90 64.90 64.90 54.90 GAME OVER II
HOSTAGES'
KINGS QUEST TRIPLE PAK
LANCELOT
MANIAC MANSION
OFF SHORE WARRIOR
PIRAIES
SOMMEREDITION'
STARRAY WINTEROLYMPIAD 88 YUPPIE'S REVENSE

POOL OF RADIANCE C64 DISK 49.90 AMIGA* 64.90 ATARI ST* 64.90

WIR HALTEN STÄNDIG EINIGE TAUSEND PROGRAMME FÜR SIE AUF LAGER.

NEUERSCHEINUNGEN FAST WÖCHENTLICH! Lieferung nach Verfügbarkeit.

Artikel bei Drucklegung noch nicht lieferbar

Besucht uns doch mal (10 - 13 Uhr, 14 - 18.30 Uhr)

Laden und Versand:	Laden Köln 1:	Laden Düsseldorf:
Berrenrather Str. 159	Matthiasstr. 24–26	Pempelforterstr. 47
5000 Köln 41	5000 Köln 1	4000 Düsseldorf 1
Tel.: (0221) 41 6634	Tel.: (0221) 239526	Tel.: (02 11) 364445

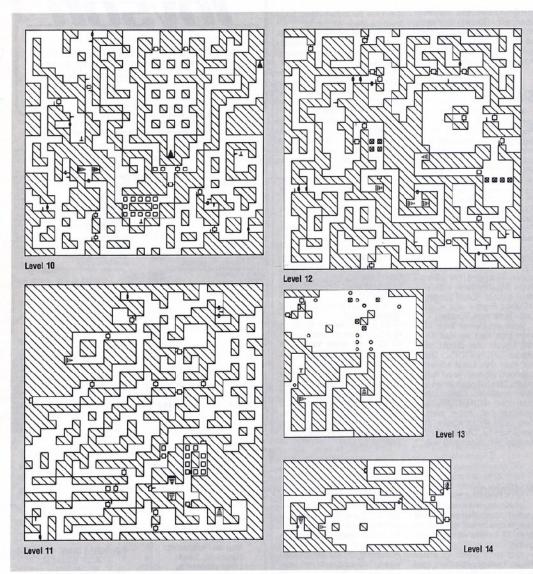
ODER TELEFONISCH BESTELLEN UNTER

0221 416634 0221 425566 10-18.30 Uhr, 24-Std.-Service

»nimm Moos«. »reibe Moos an Kette«,

Hand aus Kette«.

PIOIWIEIRITIIPISI



Die letzten fünf Level von "Dungeon Master" warten darauf, erforscht zu werden. Jetzt wird's verwirrend und die Monster richtig fies. Viel Glück!

Faery Tale Adventure (Teil 2)

Wir öffnen die letzten Seiten aus "Julians Tagebuch", das Andreas Siemon aus Diepholz zum Amiga-Spiel "The Faery Tale Adventure" schrieb.

"Julians Tagebuch"

Vierte Woche:

Verschlungen und steinig sind die Wege Holms! Die Wunden, die mir die Hexe schlug, verheilen nur langsam. Unter Schmerzen erkundete ich die Südküste und entdeckte in einer Küstenbefestigung die dritte Goldfigur. Auf der südöstlichen Schwaneninsel begegnete ich endlich dem goldenen Tier der Legende. Ich fing den Schwan mit dem Seil ein und zähmte ihn. Seitdem erlaubt er mir, auf seinem Rücken zu reiten; ich fliege mit ihm über die höchsten Gipfel hinweg und erforsche die Gegend.

Auf einem Flug entdeckte ich in der Nähe des Sonnentempels ein abgeschlossenes Tal, in dessen Mitte sich ein düsterer Bau erhob: das Gefängnis der Prinzessin! Ich befreite Katra aus diesem düsteren Ort und brachte sie wohlbehalten zu ihrem Vater zurück. Er war überglücklich, küßte seine Tochter und gab mir ein großes Geldgeschenk sowie ein Empfehlungsschreiben. Dies zeigte ich dem Priester und erhielt die vierte goldene Statue. Fünfte Woche:

Nun versuchte ich angestrengt, auch dem entlegensten Winkel von Holm seine Geheimnisse zu entreißen. Im großen Moor nördlich der sengenden Wüste stieß ich auf eine kleine Hütte. In ihr fand ich ein altes Pergament, auf dem ich folgendes entzifferte: "Triff mich um Mitternacht im Verlies des Friedhofs. Gezeichnet: der Herr der Untoten."

So begab ich mich zurück nach Tambry, setzte mich auf einen alten Grabstein und wartete voller Ungeduld, bis der Mond aufging. Plötzlich stand der König der Untoten vor mir. Ich erschrak und wollte mein Schwert ziehen, war aber wie gelähmt und lauschte seinen Worten, Voller Zorn sprach er über den Erzzauberer und ver-

Computer shop und Gamesworld München/Nürnberg

Achtuna	hei	uns	erhältlich	•

PC ENGINE - die Super-Spielkonsole aus Japan. Nähere Auskünfte bezüglich Preis und Spiele telefonisch.

DC Engine Spielkonsole 499

PC Eligine-spierk	modic 400,
R-Type 1	99,—
R-Type 2	99,—
Victory Run	89,—
Drunken Master	89.—
Superwonderboy	99.—
Galaga '88	99,—
Tales of the Monsterpath	89.—
Chan & Chan	89,-
World Court Tennis	89,—
Dragonspirit	99.—
S200 Yen	109,—
Pinball	89.—
W 9	

Ankündigungen für Oktober/

November bei A	nzeig	genschluß
Hotball (Okt. wieder einmal Barbarian II/	???)	Atari ST/Amiga
Dungeon of Drax (Nov.)		Atari ST/Amiga
Operation Wolf (Nov.)		Atari ST/Amiga/C64
Dungeonmaster (20. Okt.)	69	Amiga
Netherworld	59	Atari ST/Amiga/C64
Nebulus	59	Atari ST/Amiga
Black Tiger		Atari ST/Amiga/C64
Eliminator	59,-	Atari ST/Amiga
	145	C64
Afterburner (Nov.)	,	Atari ST/Amiga/C64
R-Type (Nov.)		Atari ST/Amiga/C64
Exolon	59,-	Atari ST/Amiga
Fugger	59	Atari ST/Amiga/IBM
Microprose Soccer (Nev.)	49	C64
Rambo III	1000000	C64
Guerita War		Atari ST/Amiga/C64
Satman		Atari ST/Amiga/C64
Robocop		C64
Untouchables		C64
Operation Neptun		Atari ST/Amiga
Hostages		Atari ST/Amiga/IBM
Cybernoid	59,-	Atari ST/Amiga
Verminator	59	Atari ST/Amiga
Cybernoid I		C64
Heroes of the Lance (D&D)	SSI)	C64/Amiga/Atari ST/IBM
Pool of Radiance (D&D SS	1)	Amiga/Atari ST/IBM
Ultima V (Okt.)	69,-	C64
Gary Lineker Hotshots		Atari ST/Amiga/C64
Live and Let die		Atari ST/Amiga/C64
FOFT		Atari ST/Amiga
Fish	59,-	Atari ST/Amiga/IBM/C64
1943		Atari ST/Amiga
Powerdrome	69,-	Atari ST/Amiga
Driller		Atari ST/Amiga
The Games Summeredition	n	C64
Serve & Volley		C64
Battle Chess		Amiga

C64-Neuheiten

C O-1-Ideallelfell	Manager Colors
Fernandez must die	29,-/39,-
Fox strikes Back	29,-/39,-
Garrison	29,-/39,-
Corruption	-/59
Intensity	29,-/39,-
Typhoon	29/39
Red Storm Rising	39,-/49,-
Hotshot	29/39
1943	29,-/39,-
Battle Island	29,-/39,-
Netherworld	29/39
Pool of Radiance	-/59
Gold, Silver, Brenze	35,-/45,-
Supreme Challenge	35,-/45,-
(Elite, Tetris, Sentinel, Ace II, Starglider	0
Night Raider	29,-/39,-
Barbarian II/Dung, o. Drax	29/39
Track Suit Manager	29/39
Danger Freak	29,-/39,-
Bozuma	29/39
"19"	29,-/39,-
Nato Assault Course	29,-/39,-
Gary Lin, Super Skills	29,-/39,-

C64-Bestseller-Classics

Fcotbal manager II	29,-/39,-
Wasteland	-/49,-
Bard's Tale I	-/49,-
Bard's Tale II	-/49
Bard's Tale III	-/59,-
Might & Magic	-/49,-
Pool of Radiance	-/59,-
Hawkeye	29,-/39,-
Games Winteredition	29,-/39,-
Zak Mc Kraken	—/59,—
Daley Thompson Oly. Chall.	29.—/39.—
Pirates	35,-/49,-
Eternal Dagger	-/59,-
Summer Olympiad	29,-/39,-

C64

Thunder Chopper	-/59,-
Alien Syndrome	29,-/39,-
Apollo 18 Mission	35,-/59,-
Cybernoid	29,-/39,-
Bionic Commando	29,-/39,-
Impossible Mission	29,-/39,-
Jagd nach reter Oktober	39,-/49,-
IO	29,-/39,-
Vindicator	29,-/39,-
Subbattle Simulator	-/39
Miniput	35,-/49,-
Alternate Reality I	-/49
Alternate Reality II	-/49
	-/39
Strike Fleet	-/39,-
Power at Sea	35,-/49,-
PHM Pegasus	35,-/39,-
The Train	35,-/45,-
President is Missing	29,-/39,-
Roadblaster	
Superstar Icehockey	29,-/49,-
Stealth Fighter	39,-/49,-
Chuck Yeagers AFT	35,-/49,-
Darkside	29,-/39,-
Salamender	29,—/39,—
Sinbad	-/39,-

Strategie C64 (CCL.CCC.DSS.Microprose)

1221-220-1	oo morele cool
Eternal Dagger	-/59,-
Sons of Liberty	-/59,-
Lords of Conquest	-/49,-
Panzer Strike	-/79,-
Questron II	-/59,-
Bismarck	29,-/39,-
Corporation	29,-/39,-
Fugger	29,-/39,-
Patton vs. Rommel	-/49,-
und natürlich viele a	ndere Spiele dieser Hersteller

Atari ST

Kass./Disk.

Gauntlet II/Leathernecks 4-Playeradapter	20,-
Starglider II (sehr gut)	69,-
Elite (super)	69,-
Virus (sehr gut)	59,-
Footballmanager II	59,-
Ultima IV	59
Alternate Reality	69,-
Zynapse	59,-
Super Hang On (super)	59,-
Night Raider	59,-
Dungeon Master (super)	69,-
Where Time stood still	59,-
Bard's Tale I	69,-
FAC Rally	69,-
Out Run	59,-
Impossible Mission II	59,-
Sinbad	49,-
Superstar Icehockey	69,-
Gauntlet II (sehr gut)	59,-
Overlander (sehr gut)	59
Alien Syndrome (sehr gut)	59,-
Corruption	69,-
Ooze	69,-
STOS	79,-
Goldragons Domain	69,-
Chrono Quest	69,-
Summerolympiad	59,-
Legend of the Sword	59,-
Buggy Boy	59,-
Stellar Crusade	69,-
Kaiser	99,-
Universal Military Simulator	69,-
Carrier Command (super)	69,-
Bionic Commando	59,-

VERSAND ODER IM LADEN ERHÄLTLICH!

59,-

Off Sh	ore Warrior	59,—
Starray	,	59,—
Kampf	um die Krone (1 MB)	69,—
	Thompson	69.—
Vetera		49,-
Luxor		49,-
Maldet		49,-
Lancel	lot	59,—
IBN	Λ	
Night	Raider	59.—
F-15 F		99.—
F-16 F	alcon EGA-AT-Version	149,-
	c Kraken	69,-
	Yeagers adv. Flight Train.	69,-

Desert Rats Summer Olympiad L.A. Crackdown Stellar Crusade California Games Ultima V Pirates Flight III (EGA-Version) Impossible Mission II Sentinel World (super)

Amiga

Space Harrier

Milliga	
4 Player Adapter	20,-
Carrier Command (super)	69,-
Empire Strike Back	59
Starglider II (super)	69,-
Daley Thompson	69,-
Port of Calls	89,-
	59
Virus (super) Alternate Reality	69,-
	59,-
Zynapse Bard's Tale II	69.—
Bard's Tale I	69,-
	59.—
Menace	79,—
POW	59
Katakis (sehr gut)	59,-
Down at the Trolls	69.—
Interceptor (sehr gut)	49.—
Volleyball Simulator	49.—
Reise zum Mittelpunkt d. E.	
Starray	59,-
Fusion	69,—
Ferrari Formula One	69,—
Superstar Icehockey (sehr gut)	69,-
Off Shore Warrior	69,-
Grafitti Man	49,-
Bionic Commando	59,-
Star Goose	59,-
Mctorbike Madness	39,-
Alien Syndrome (sehr gut)	59,—
Ultima IV	69,-
Sentinel	49,-
Summer Olympiad	59,—
Ocze	69,—
Footballmanager II	59,—
Legend of the Sword	59,—
Buggy Boy (sehr gut)	59,-
Corruption	69,-
Chamonix Challenge	59,-
Chronos Quest	69,-
Academy	59,-
TetraQuest	59,-
Garfield	69,-
Lancelo:	59,-
Empire	69,-
Screery plus	59,-
Outon, pro-	
Neu jetzt auch Nintendo-Spiele im Angebot!	
z.B.	
2.0.	0.5

Sorcery plus	59,—
Neu jetzt auch Nintendo-Spiele im Angebot!	
z.B.	or.
Punch Out	65,-
Legend of Zelda	95,-
Rad Racer	85,-
Metroid	85,-
Kid Icarus	85,-
Ice Hockey	65,-
R.C. Pro Am	75,-
Gradius	a.A.
Adventure of Link	95,-

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

Bei Preislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen. Versand per NN oder Vorkasse plus 5,- Versandkosten, Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse. Bei Vorkasse erfragen Sie bitte telefonisch cb die gewünschten Titel lieferbar sind. Computer shop · Landsberger Str. 135 · 8000 München 2

Achtung! Wir sind auch in Nürnberg. Große Filiale am Jakobsplatz 2, U-Bahnhaltestelle Weißer Turm. Versandzentrale + Laden weiterhin in München, S-Bahnhaltestelle Donnersbergerbrücke.

Versandanschrift: Computer shop/Gamesworld, Landsbergerstr. 135, 8000 München 2 Telefon München + Versand: 089/5022463 Telefon Nürnberg (kein Versand): 0911/203028

9/5022463

PJOJWIEJRITJIJPISJ

sprach mir seine Hilfe, wenn ich ihm die Gebeine des Urkönigs Hemsath brächte.

Hemsath hatte sein Grab durch ein gewaltiges steinernes Labyrinth schützen lassen. Ich blieb beharrlich, nutzte die Kraft der Kristallkugeln, Geheimtüren zu finden und entdeckte endlich die Überreste des Hamsath in einer kleinen Kammer. Als ich mich auf den Rückweg machte, stieß ich zu meiner Überraschung in einem geheimen Raum auf die letzte Figur des Azal! Um Mitternacht konnte der König die Knochen in seinen Händen halten. Er gab mir einen kristallenen Gegenstand, der mir helfen soll, in die Festung des Zauberers einzudringen.

Sechste Woche

Durch Zufall geriet ich an einen Krieger des Königs, der den Eingang zu einer Höhle im Eisgebirge bewachte. Diese Grotte barg ein schreckliches Wesen: einen feuerspeienden Drachen, den Wächter eines großen Schatzes. Nur unter großen Mühen konnte ich ihn betäuben und gelangte so in seinen Hort. Ich fand einen unscheinbaren Stab, doch er vereint den sengenden Atem des Drachen mit dem schnellen Flug eines Pfeils! Eine furchtbare Waffe, die sogar dem Urbösen Angst einjagen kann.

Ich wagie mich nun in diese sengende Wüste. Die magischen Figuren glühten, und nahe einer Oase erhob sich lautlos die Stadt Azel aus dem flimmernden Sand. Immer noch herrschen magische Kräfte in ihr, obwohl sie seit Äonen menschenleer ist. Dort nahm ich eine Rose an mich. Sie überstand die Hitze der Wüste; ich vermute, daß sie es mir ermöglicht, weit größeres Feuer zu überleben.

Siebte Woche:

Endlich kann ich die Ebene des Grauens überqueren, die zur Festung führt. Ein Graben voller Höllenfeuer ergießt sich vor dem Burgtor, und ein blaues Kraftfeld soll die Festung schützen. Doch mich hindert nichts mehr.

Ich finde die Festung verlassen vor, nur ein düsterer Felsen ragt drohend empor. In seiner Mitte schimmert ein Sternenfeld. Ein letzter, übler Trick des Bösen? Ich werde das Tor betreten. Mein Tagebuch lasse ich an diesem Ort, ich werde es nicht mehr brauchen. Mein Schicksal entscheidet sich hinter dem Tor.

Wehe Dir, Zauberer!"



Jack the Nipper II (C 64)

Zehn Leben sind bei "Jack the Nipper II" auf dem C 64 nicht gerade viel. Doch Michael Meierhofer aus Seekirchen hat einen Trick herausgefunden: Wenn man das Spiel gestartet hat, drückt man ganz kurz die <SPACE>-Taste, und man hat unendlich viele Jacks zu verprassen. Mit einem erneuten Druck auf die <SPACE>-Taste schaltet man den Cheat-Modus wieder

Return to Genesis (ST)

Schwierigkeiten beim Wissenschaftler-Sammeln? Programmierer Steve Bak verrät, wie man "Return to Genesis" austrickst: Einfach während des Spiels folgende zwei Wörter (mit Punkt in der Mitte) eingeben: "WASP.ASM". Dann kann man mit F5 den Cheat-Modus ein- und wieder ausschalten. Technisch Intereseierte können sich mit F10 und F7 (Vorsicht, danach Total-Absturz!) noch einige Programm-Interna ansehen.

Katakis (Amiga)

Oliver Stabel aus Kaiserslautern hat einen Cheat-Modus für die Amiga-Version des Action-Spiels "Katakis" entdeckt. Um unendlich viele Raumschiffe zu erhalten, müßt Ihr folgendes tun: Nachdem man die zweite Diskette eingelegt hat, nicht irgendeine Taste, sondern < Y > drücken. Wenn das Titelbild erscheint, die Maus in Joystick-Port 2 ein-

stöpseln und die rechte Maustasie solange gedrückt halten, bis der erste Level geladen wurde. Nun könnt Ihr wieder den Joystick einstecken und ohne Hektik mit den Aliens aufräumen. Ein Eintrag in die High-Score-Liste ist in dem Schummel-Modus allerdings nicht möglich.

Rolands Rat Race (C 64)

Henning Eilers aus Braunschweig hat sich mit dem Oldie "Rolands Rat Race" auf dem C 64 beschäftigt. Er ist dabei auf den Cheat-Modus gestoßen.

Wenn Ihr Euch mit dem Namen "YOUNG.ONES" in die High-Score-Liste eintragt, wird der Name in "CHEET.MODE" umgewandelt. Ihr solltet Euch nicht an der Schreibweise stören, sondern den Joystick zur Hand nehmen, denn ab jetzt gibt's unendlich viel Klebstoff und natürlich unendlich viele Leben.

Gauntlet II (ST)

"Tip des Monats"-Gewinner Andreas Sahlbach aus Braunschweig fand auch einen Trick heraus, wie man sich das Leben bei "Gauntlet II" auf dem Atari ST leicht machen kann.

Man organisiert sich zwei Schlüssel und sucht danach zwei verschlossene Schatzkisten. Man öffnet eine verschlossene Schatzkiste und drückt gleichzeitig die < HELP >- Taste. Nicht verzweifeln, noch passiert nichts. Wenn man die andere Kiste öffnet und gleichzeitig die < IN-

SERT >- Taste gedrückt hält, findet man ein "Ankh". Nimmt man es, bekommt man 10000 Punkte, 50000 Health (!) und Supershots. Danach sollte man das "Red Warrior needs food... badly!" für lange Zeit nicht mehr hören...

Virus (ST)

"Virus" ist auf dem Atari ST nicht nur knifflig zu steuern, sondern auch ziemlich schwierig zu spielen. Andreas Sahlbach aus Braunschweig (echt gut, der Junge) hat ein wenig im Speicher seines Computers gestöbert und stieß auf eine interessante Sache:

Man unterbricht das laufende Spiel mit der Taste <P> und hält sie gedrückt, während man die < ENTER>-Taste im Zahlenblock drückt. Jetzt läßt man beide Tasten wieder los und spielt mit "O" weiter, nur zeigt jetzt eine dritte Anzeige den Debug-Modus der Programmierer an. Mit <L>-Taste bekommt man jedesmal automatisch ein Leben und eine Missile mehr. Praktisch, nicht?

Mickey Mouse (ST)

Habt Ihr bei "Mickey Mouse" auf dem Atari ST die Hexe noch nicht zu Gesicht bekommen? Kein Problem, wenn man den folgenden Trick kennt: Man gibt während des Spiels auf der Tastatur (nicht im Zahlenblock!) folgende Zahlen ein: 61315688

und drückt danach die <IN-SERT>-Taste. Jetzt flackert der Rahmen leicht auf, und man befindet sich im Debug-Modus. Drückt man jetzt die Taste <F3>, so steht man direkt vor der Hexe. Das funktioniert übrigens in jedem Turm. Diesen netten Trick fand (schon wieder) Andreas Sahlbach aus Braunschweig heraus.

Driller (CPC)

Durch Zufall stieß Daniel Knut bei "Driller" auf seinem CPC auf den Cheat Modus. Wenn man nach Obsidian fährt und den Boden des südlichen Teils mit dem Laser beschießt, bekommt man unendlich viel Schild. Wer sich für eine ausführliche Lösung interessiert, sollte in das HAPPY-COMPUTER-Sonderheft 24 sehen.

Nintendo[®]

TELESPIELE

FÜR ABENTEURER. SPORTLER UND SPASSVÖGEL MIT

SUPERSOUND • SPITZEN-**GRAFIK • IN TURBOTEMPO**

SUPERANGEBOT

GRUNDGERÄT NUR 280,- DM DONKEY KONG 60,- DM LEGEND OF ZELDA 85,- DM RAD RACER (3D) 80,- DM ADVENTURE OF LINK 85,- DM ICE HOCKEY 60,- DM 80,- DM PUNCH OUT SUPER MARIO 60.- DM **TENNIS** 60,- DM ZIELGERÄT ZAPPER 60,- DM 0.0

	700	
5	20	GF.
Z	NAME	GRATIS
S	ORT	
3ATI	ORT	• PROSPE
2	INFO ODER BESTELLUNG	SPE
z	R. LEX-VERSAND	3
COUPON	HERZOG-OTTO-STR. 4 8200 ROSENHEIM	GRATIS
8	TEL.: 08031/13692	SILV

KaroSoft

Atari ST	
Super Hang On	50.00
Super Star Eishockey, dt.	69
Dungeon Master, kpl. dt.	72.50
Kampf um die Krone, kpl. deutsch	69.—
JET, Flight, Sim.	99.—
Flight Sim. II, kpl. deutsch	99
Scenery Disks: 7/11/Jap/Europa je	49
Summer Olympiad '88	64.50
OOZE, kpl. deutsch	72.50
Down at the Trolls, kpl. ceutsch	55
Obliterator	69.—
Carrier Command, dt.	74.50
Footballmanager II, kpl. dt.	59.90
Starglider II, dt.	72.50
Fugger kpl dt.	57
Bermuda Projekt, kpl. dt.	69.—
Captain Blood, kpl. dt.	69.—
Warlock' Quest, dt.	59.90
Elemental, dt.	55
Aien Syndrone, dt.	59
Buggy Boy, ct.	57
Night Faider, dt.	59
Test Drive, dt.	79
Daley Thompson's	59
Vrus, ct.	59
Eite	72.50
Whirligg, dt.	59
Zynaps, dt.	59
Where times stood still	59
Kennecy Approach	69.—
Garfield	59.90
Quadratien, dt.	59.90
Eddy Edward's	57.90
Hotshor, dt.	59.—
Aternate Reality (City) dt.	59.—
Leaderboard Birdie, dt.	69.—
S'ar Trash, dl.	57
Kaiser, kpl. d'.	119.—
Winter Olympiade '80, dt.	50.00
The Empire strikes back, dt.	59.90
Lombaid RAC Ralley	69
Sartrek, dt.	59.90
International Soccer	59.90
Mewilo, kpl. dt.	67.50
20,000 Meilen u. d Mee; kpl. dt.	62.50
Indian Mission, kpl. dt.	57
Pink Panther, dt.	54.90
To the same of the	1,000

KATALOG KOSTENLOS UPS-Express Vorkasse 4.— Nachnahme 3.—

Rufen Sie uns an. Tel.:

02103-42022

oder schreiben Sie uns: Biesenstraße 75 4010 Hilden

»Der Clevere Kontakt«

— Wir haben die Software, die Euch Spaß macht! —

Aus unserem großen Angebot:

COMMODORE	4/128	Diskette		Kassette	Diskette
	DM 2836	38.15	Lander Roard Par 4	PM 44.95	49.95
Armalyte Bard's Tale 3	BM 28,96	4935	Netherworld	29.95	42,35
Bartarian II	2895	39.95	1943	28.95	39.35
Captain Blood	2835	42.35	Night Raider	32.95	44.35
	29.95	4235	Overlander	28.95	38.95
Cybernold II Daley Th. Glympic	23,30	44,30	Pool of Radiance		49.95
Challenge	29.95	42.35	Red Storm Rising		49.95
Football Manager II	29.95	42.95	Salamander	2895	38.95
Garre Over II	36.95	4435	Summer Olympiad	29.95	42,95
Gold, Silber, Brotze	42.35	4435	The Games - Winter	20,00	-caps
Hawkeve	2835	3835	Edition	29.95	42.95
Herces of the Larce	32.35	4435	Ultima V		66.95
Lancefot	32,30	44.35	Wasteland		49.95
Last Ninja II	38,95	39,35	Zak McKracken		44,95
AMIGA		Diskette			Diskette
		DM 6635	Mortville Nanor		DM 6495
Bard's Tale II Carrier Command		66.35	Motor Bike Madness		42.95
Cybernold		5635	Netherworld		56.95
Daley Th. Olympic Challenge		6435	Off Shore Warrior		66.95
Dunzeon Naster		69.35	Ports of Call (Deetsch)		8995
Interceptor		6635	StarGoose		5695
Katakis		52.95	Stamlider II		66.95
Lancelot		56.95	Summer Olympiad		5695
Leader Board Birdie		64.95	The three stooges		6995
Leisure Sull Larry		5935	Virus (Zarch)		5695
Menace		52.95	Zynaps		5695
Mictey Mouse		56,95	Limbs		
ATARI ST		Diskette			Diskette
		OM 52.95	Motor Bike Madress		DM 42 95
Arkanold II		64.95	Netherworld		5695
Captain Bleod		6695	Nicht Raider		56.95
Carrier Command		56.95	Off Shore Warrior		5695
Cybernold		64.95	Overlander		52.95
Daley Th. Olympic Challenge		69.95	Stamlider II		5695
Dungeon Naster		52.95	Summer Clympiad		4995
Football Manager II		56.95	Super Harg-On		2050
Gary Lineker's Seperskills		56.95	Virus (Zarch)		52.95
Lancelot		59.95	Where time stood still		56.95
Leisure Sut Larry Mictey Mouse		49,95	Zynaps		56.95
	erhalt	et Ihr jetzt	unseren großen Weihna	chts-Katalog	mit

Kostenios... vielen interessanten Angeboten für jeden Computer!

Lieferung erfolct gegen Vorkasse (bar, Scheck) oder Nachnahme (+5,- DM). Anschrift:

Andreas Bachler, Soft + Hardware-Versandhaus

Blücherstraße 24 (Ladenlokal), Postfach 429 D-4290 Bocholt, Telefon (02871) 183088

昨年

64-Disk: 1943 42 .-4x4 Off Road 50.-19 Boot Camp 41.-Barbarians II 36.-Bards Tale III 50.-Bionic Commands 32. DTs Olymp. Chall. 42.-Afterburner 45.-Football Manager II 43.-American Civ. Wars 67.-Hawkeye 35.-Heroes of Lance 42.-Hotshots Flipper 38 .-Katakis 34. B&B Circus Games 45.-Leaderhd. Collect 42.-Intensity 41. Operation Neptun 46.-Pools of Radiance 42.-Red Storm Rising 50.-Fist n Throttles 42.-Peter Pan 42. Fernandez Must Die 36.-Superstar Icehockey 39.-The Last Ninja II 42.-Ultima V 67.-Vindicator 41.-Zak McKracken 42.-

Irrtumer und Anderungen sind vorbehalten. Die Lieferung erfolgt, wenn verfügber. Alle Spiele, die bei anderen stehen, gibt es abtürlich dann auch bei uns.

AMIGA: Bards Tale II 67.-DTs Olympic Chall. 57.-Capone 76.-Carrier Command 67.-Dungeon Master 70.-Inside Outing 64. F-18 Interceptor 67.-Mindfighter 67.-Fugger 50.-Hostages 53.-Off Shore Warrior 64.-Katakis 50.-Overlander 55.-Phantasm 50.-Ports of Call 70. Rocket Ranger 76.-Sky Chase 57.-Space Harrier 67.-Star Glider II 67.-Stargoose 50.-Lombard Rallye 76.-Virus 53.-Volleyball Simul. 50.-P. O. W. 76.-Whirligig 56. Zero Gravity 39.-

ATARI ST: Uninvited 48.-Action Service 55.-Black Tigers 59.-Carrier Command 70.-Down at Trolls 50.-DTs Olympic Chall. 57.-Dungeon Master 67.-Chrono Quest 60.-Hyperdrive 76.-Motorbike Madness 41.-Power Struggle 42.-Night Raider 57.-Powerdrome 67.-Soldier of Light 59.-Super HangOn 57.-Time Bandits 42.-Ultima IV 67 .-Vegas Gambler 48.-Warlocks Quest 53.-Lancelot 56.-Zynaps 57.-Typhoon 46.-

u. v. a. m.

Fordern Sie noch heute die Gesamt-Liste mit allen Spielen für Ihren Computer-Typ an. Die kommt sofort. Und zwar vollig kostenlos I

089 / 260 95 93 D-8000 München 5 Postfach 140209 a Müllerstraße 44

Kampf um Krone 60.-

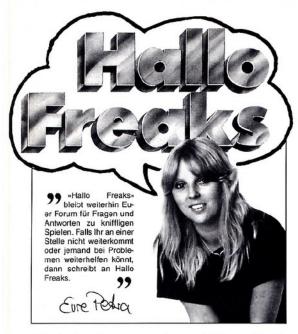
FUNTASTIC ComputerWare

Personal Comp:

Scruples 70.-Altern. Reality 50 .-Spitfire Ace 48.-Boxing II 74.-Corruption 74.Desert Rats 55.Espionage 57.Flight Sim. III neu 129.dazu alle Scenery Disks Football Manager II 56.-Game Over II 67 .-Orbiter 84. L. A. Crackdown 56 .-Leisure Suit Larry 59.-Maniac Mansion 70.-Ooze 73.-Reise zum Mittelp. 50.-Sargon III Schach 70.-Sommer Olympiad 76.-Stellar Crusade 70.-Three Stooges 84.-Ultima V 79.-Tomahawk 67.-Wizball 56.-Up Periscope 53.-

Alle lieferbaren PC-Spiele auf 3.5-Zoll finden Sie in unserer PC-Liste.





Die Antwort zu Stealth Fighter

Klaus Kitzinger hatte in PO-WER PLAY 10/88 Probleme mit der Kamera des Stealth Fighter; er kann sie nicht auslösen. Roland Huber aus Mödling kommt ihm zu Hilfe.

 Man fliegt das Ziel mit der Navigationshilfe an. Dabei braucht man nicht peinlich ge-

nau zu sein.

Die Anflughöhe muß zwischen 20000 und 24000 Fuß liegen. Der Stealth Fighter muß sich waagrecht im "Level Flight" befinden.

 Wenn man das Ziel auf dem Radar, der Landkarte oder aus dem Cockpit sieht, bremst man mit den Flaps oder der Luftbremse ab und versucht, möglichst langsam zu fliegen. Dann öffnet man den Bombenschacht, in dem die Kamera montiert ist. Jetzt erscheint im HUD oben links und rechts eine Anzeige.

— Wenn jetzt im Monochrome CRT "Now over Photo Area" erscheint, drückt man den Feuerknopf, bis der ganze Film verschossen ist. Dann verschließt man den Bombenschacht und versucht, heil zur Basis zurückzukommen.

Zak McKracken

Karsten Apitz aus Wuppertal ist ein Zak McKracken-Fan. Er würde gerne weiterspielen, doch er hängt an ein paar Punkten fest. Wer kann ihm helfen?

 Wie zündet man das Feuer an? Der Tanz hat nichts genützt.

— Hat der Friseurladen eine besondere Bedeutung?

— Wie kommt man in London über den Zaun?

— Was macht man, wenn man das Raumschiff gesehen und im Lotto gewonnen hat? los, deshalb sollte man nicht trödeln und den Raum betre-

Außerdem wollte Dagmar wissen, wie man das Raumschiff verläßt. Im Dingi-Raum, steht, wie schwer zu erraten, das Dingi. Dieses muß man zuerst betreten und dann starten. Die Anleitung findet man im Cockpit. Im Weltraum wartet man auf den Meteoriten und verläßt das Dingi mit dem Schleudersitz. Man landet dann auf Mirlandis.

Space Quest II

Fabian Pavic im schönen Wien hat ein weniger schönes Problem bei "Space Quest II". Er schrieb uns: "Ich habe die Gegenstände Berrles, Puzzle, Whistle, Supporter, Keycard, Spores und Dialect Translator. Außerdem habe ich bereits 38 Punkte erreicht. Jetzt häng ich aber ganz schön fest: Muß man durch den Sumpf? Und wenn ja, wie? Ich hoffe, Ihr könnt mir weiterhelfen."

Die Antwort zu Robox

Die "Robox"-Frage von Dagmar Göbol in Ausgabe 10/88 löste eine wahre Antwortflut aus. Wir haben aus den vielen Briefen den von Gregor Wenkelewsky aus Bremen gezogen.

Die erste Frage hleß: Wie kommt man in den Dingi-Raum? Zuerst muß man den Wächter im Security-Raum mit dem Maschinenschlüssel aus dem Turbinenraum niederschlagen. Er ist nur für einige Zeit bewußt-

Slapfight

Marco Gelhaar aus Berlin kommt bei "Slapfight" auf dem C 64 nicht voran. "Welcher geniale Mensch hat einen POKEfür unendlich viele Leben?", schreibt er. Da wir bisher noch keinen erhalten haben, seid Ihr jetzt gefragt. Kann jemand Marco aus der Misere helfen? Oder hat jemand einen Cheat-Modus?

Interceptor

Joe Emka aus Hainburg hat uns in der letzten Folge der Power Tips seine Erfahrungen mit der Simulation "Interceptor" beschrieben. Er hängt allerdings selbst an einer Stelle fest. Es geht um die siebte Mission, in der man den "U-Boot-Carrier" versenken soll. Er findet zwar sein Ziel, wenn er es aber mit Raketen beschießt, raucht es ein wenig und das war's auch schon wieder.

Hobby-Piloten, ein Kollege braucht Eure Hilfe. Was muß

man hier tun?

Fast Break

Der Computergegner ist ziemlich gut, wenn es darum geht, den Ball zu klauen, Aufgepaßt, wenn der Computer den Ball in Ihrer Hälfte erwischt hat, endet das meist mit zwei Punkten für den Computer, Also sollte man es gar nicht so weit kommen lassen. Zum Thema "Tarnen und Täuschen": Man kann auch auf den Korb werfen, wenn man gerade von ihm wegläuft. Die Treffsicherheit einiger Spieler ist bei diesem Manöver erstaunlich hoch.

Im Zwei-Spieler-Modus sollte man es immer darauf anlegen, dem Gegner den Ball

Erste Hilfe: Einsteiger-Tips aus der Redaktion

ganz früh abzunehmen. Meist sind die beiden anderen Spieler der gegnerischen Mannschaft schon in die andere Hälfte gelaufen, so daß man kurzzeitig fast freie Bahn hat.

bs

Red Storm Rising

— Wenn man die ersten Bruttoregistertonnen versenkt hat, kann man bereits die komplette Mission "Red Storm rising" spielen. Aber bitte im "Introducery"-Level, alles andere ist viel zu schwer! Erst danach ist man für eine "Normal"-Mission reif.

 Der Bordcomputer ist ziemlich dämlich (höchstens 2 Bit).
 Die Taktik, genau auf ein Schiff zuzusteuern, um kein Sonarprofil zu bieten, funktioniert bei Pulks nicht mehr.

— Im "Introducery"-Level gibt es einen üblen Trick, die Identifikation zu vereinfachen: Man drückt einfach auf die "Replay"-Taste und schon weiß man, mit wem man es zu tun

 Die Torpedos sind zwar langsam, lassen sich aber präzise ins Ziel steuern. Wenn man nicht zu schnell und keine rapiden Kurven fährt, zerreißt die Schnur nicht.

Packeis bietet einen besonders guten Schutz – leider auch für feindliche U-Boote.

 Die Sea-Lance ist eine schnelle und sichere Waffe gegen Schiffe und U-Boote. Torpedos brauchen lange, bis sie ihr Ziel erreichen.

 Es lohnt sich, das Handbuch genau durchzuackern. In ihm stehen massenhaft strategische Tips.

PJOJWJEJRJTJIJPJSJ

Pool of Radiance

Anstandsregel beim ersten Kontakt mit Monstern: Erstmal freundlich sein und sich umein Gespräch bemühen, vielleicht bekommt man was Feines erzählt. Wenn Ihr ein paar maufaule Orcs getroffen habt, die nicht mehr als "Hmpflmpf" herausbringen und gleich zum Schwert greifen, könnt Ihr die Burschen dann immer noch vermöbeln.

Am Anfang gleich in die Trainingshalle spazieren. Wer sein Leben llebt, meidet die Duelle (bringen eh' nur 50 Experience Points). Holt Euch gleich zwei "NPCs" in die Party. Die Jungs wollen zwar einen Anteil an den erbeuteten Schätzen, verstärken die Kampfkraft Eurer Party aber merklich.

Game Over II

Was verbirgt sich im zweiten Teil? Wer neugierig ist, bekommt von uns den geheimen Access-Code zum Spicken: Zweiten Teil laden und "25472" eintippen — schon kann man im zweiten Teil loslegen. Der Code funktioniert leider nur auf der C 64-Version, andere Versionen haben andere Codes (an denen arbeiten wir noch ...). bs

Powerplay-Hockey

Anvisieren, Zustoßen... Plumps! Har-Har, ein feiner Cross-Check. Der Gegner geht zu Boden doch - O weh! der Schiedsrichter hat alles gesehen und greift zur Pfeife. Einen Vorteil hat es, daß nun ein Sünder auf der Strafbank brummt: Man kann jetzt ungehindert foulen, bis das Eis schmilzt. Bei unseren Test-Matches ist es nie vorgekommen, daß von einer Mannschaft mehr als ein Spieler auf der Strafbank saß.

Sentinel Worlds I: Future Magic

Auch wenn's sehr langwierig ist: Untersuchen Sie die Türme auf Caldorre Stockwerk für Stockwerk. Hier gibt's nicht nur allerlei Läden, sondern auch Warendepots, bei denen man kostenlos zugreifen darf.

Kleine Untermission gefällig? Auf Caldorre bei den Koordinaten landen, die für das "Beacon" angegeben werden. Dann in die Hütte in der Mitte spazieren und freundlich mit dem Häuptling plaudern. Den Gorillas nicht gleich ans Fell gehen, sondern erst mal ein paar Schritte tun. Dann stolpert man förmlich über einen Höhleneingang...

Rückkehr der Jedi-Ritter (ST)

Hier ein paar Tips aus dem Rebellen-Hauptquartier:

— In der ersten Spielphase lassen sich viele Gegner durch folgenden Trick überlisten: Nach vorne rasen, dann sofort bremsen. Meist hat man dann den Gegner vor der schußbereiten Laserkanone. Gute Piloten können Extra-Punkte sammeln, wenn sie durch die ausgehöhlten Baumstämme fliegen (Vorsicht! Sehr schwer!)

— In der zweiten Phase sollte man sich möglichst weit rechts halten, dann kann man von den Katapulten der Ewoks nicht erwischt werden. bs

Phantasy Star (Sega)

 In dem Dungeon unterhalb der Stadtmauer, die Parolit und Camineet umschließt, findet man einen Gefährten.

 Die Katze "Myau" hält sich auf Molavia auf.

 Der Dungeon Key ist in dem Dungeon in Camineet versteckt.

— Immer ein bis zwei Cola und Burger mitnehmen. Einige Leute reden erst, nachdem sie mit Cola bestochen wurden.

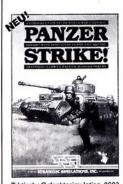
mg

Neuromancer (C 64)

Starthilfe für Hacker: Erstmal in PAX einloggen und ein wenig Geld auf den Kreditchip übertragen. Dann die Spaghetti zahlen und zu Shins Pawnshop gehen, um das Terminal abzuholen. Shin will das Ding unbedingt loswerden; das sollte man ausnutzen. Als nächstes sollte man seine Hotelrechnung bezahlen. Ein echter Hacker kann das, ohne einen einzigen Kredit rauszurücken. Einen günstigen Terminal-Anschluß findet man im 'Gentleman Looser". Das Mädchen in dieser Bar hat einige wichtige Informationen und Gegenstände. Dann kann man daran gehen, den Rest der Stadt und der Datennetze genauer zu erkunden.



Ein Rollenspiel der Sonder-Klasse. C-64 DM 79,-



Taktische Gefechtssimulation, 3600 Felder großes Spielfeld mit topografischem Gelände, 250 Waffensysteme aus WKII, 1–2 Spieler, Spieldauer 30 Std., Ostfront, Westfront und Afrika. Deutsches Handbuch

C64

DM 99,-



Für 1-3 Spieler 6000 Felder, Szenario-Generator Deutsches Handbuch für Amiga, Atari ST und IBM

DM 129,-

Alle Spiele ab Lager lieferbar. Farbkatalog gegen 1,- DM in Briefmarken!

THOMAS MÜLLER COMPUTER—SERVICE

Postfach 2526, 7600 Offenburg Telefon 0781/76921

PJOJWJEJRJTJIJPJSJ



Zu guter Letzt noch ein Tip von Bernd Pohlmeyer aus Hannover. Im ersten Level befindet sich hinter der ersten Baracke ein Bunker, aus dem Raketen aufsteigen. Wenn man zehn Raketen abschießt, erscheint plötzlich Superman. Wird er getroffen, laufen alle Geiseln schneller zum Hubschrauber.

Videospiel-Tips

Afterburner (Sega)

Sicher habt Ihr schon bemerkt, daß der "Continue". Modus, der in der Anleitung steht, nur bis Level 11 klappt. Wenn man im Titelbild vor dem Start 100mal die Pause-Taste drückt, kann das Spiel auch nach dem eiften Level mit dem bekannten "Continue". Trick fortgesetzt werden. Dieser Kniff kommt von Branko Viole aus Uetze-Katensen.

Choplifter (Sega)

"Choplifter" für das Sega-Videospiel ist eine wahre Fundgrube für Cheat-Modi. So kann man zum Beispiel mit einem kleinen Trick die Levels einzeln anwählen. Im Titelbild müßt Ihr das Joypad nacheinander nach oben, unten, links und rechts bewegen und anschließend Feuerknopf 1 drücken. Diese Prozedur wiederholt Ihr und schon kann man den Level (von 1 bis 6) anwählen.

Jörg Brochmeier aus Coesfeld hat einen weiteren Tip für Choplifter auf Lager. Um im dritten Level den Vulkanausbrüchen zu entgehen, müßt Ihr einfach rückwärts in die Höhle rein- beziehungsweise rausfliegen. So können Euch die Lavabrocken nichts anhaben.

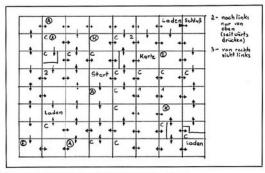
R-Type (PC-Engine)

Drei Credits bei "R-Type I" beziehungsweise fünf Credits bei "R-Type II" sind zwar besser als nichts, aber ein paar Versuche mehr können bestimmt nicht schaden. Wenn das Titelbild mit dem Schriftzug R-Type erscheint, müßt Ihr SELECT gedrückt halten und so schnell und so oft wie möglich Feuerknopf 1 drücken. Langsam aber sicher erhöht sich nun die Zahl der Credits. Man sollte nur rechtzeitig RUN drücken, bevor das Demo anfängt, denn sonst war die Anstrengung umsonst. Dieser Kniff kommt von Roger Zens aus Hünxe.

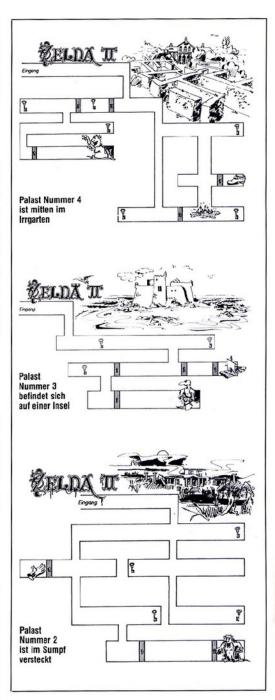
Kid Icarus (Nintendo)

Nach den Karten zu Welt 1.4 und 2.4, die wir in POWER PLAY 6 beziehungsweise POWER PLAY 10/88 abgedruckt haben, präsentieren wir diesmal die Karte zu Welt 3.4. Gerd Schulze aus Stuttgart hat sie gezeichnet.

Schließlich verraten wir Euch noch die beiden letzten Paßwörter für "Kid Icarus". Paßwort für Welt 3.3: AgW2Cb r36800 uSG04H K10eMa Paßwort für Welt 3.4: AgW2qy u3O500 uSG05H K10Wt3



Hier seht Ihr die Karte zu Welt 3.4 bei "Kid Icarus"



Zelda II: The Adventure of Link (Nintendo)

Nachdem wir in der letzten POWER PLAY die Karte zum ersten Palast veröffentlicht haben, folgen diesmal Rißzeichnungen der Paläste 2, 3 und 4. Sie stammen von Paul Röhrich aus Berlin. Mehr Zelda-Karten in der nächsten Ausgabe.

PIOIWIEIRITIIIPISI

Super Wonderboy in Monsterland (Sega)

Die folgenden Tips für "Super Wonderboy in Monsterland" beziehen sich in erster Linie auf die Version für das Sega Master System. Die Tricks klappen aber auch beim Arcade-Original. In Klammern ist jeweils der Gegenstand aufgeführt, den man für die beschriebene Handlung erhält. Dirk Stegemann aus Kettenkamp hat uns die Hilfen zugesandt.

Runde 1:

- Vor dem Baum links neben der ersten Hütte hochspringen (Gold)
- Auf die erste Hütte springen und auf der linken Seite dreimal hochspringen (Gold)
- Vor dem letzten Baum hochspringen (Herz) Runde 2:
- Von der Plattform mit dem Schuhgeschäft nach links runterspringen (Gold)
- Von der Plattform mit dem Schild-Shop nach rechts runterspringen (Gold)
- In der Höhle von der dritten Stufe nach rechts hüpfen und

im Sprung mit dem Schwert schlagen (Gold)

- Wenn die Schrift erscheint, an die Wand klopfen (Schrift-
- Auf die Hütte springen und auf die linke Seite gehen (Gold) Wieder im Freien auf die Wolke neben der Plattform hüpfen und auf der linken Seite in die Luft springen (Gold)
- Wenn das Fragezeichen erscheint, an die Wand klopfen (Shop mit Rüstungen)

Runde 3:

- Auf dem Absatz vor der Tür mit dem Obermotz weit nach rechts springen (Gold)

My Hero (Sega)

Wenn man bei "My Hero" Messerwerfer einen springt, ohne ihn zu treffen und ihn dann von hinten tritt, winkt ein Extraleben.

Galaga '88 (Spielautomat)

Wer bei "Galaga '88" in den Bonusrunden die fantastische Musik genießen und trotzdem auf Punkte nicht verzichten will, der sollte den Tip von Chri-

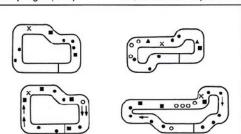
stoph Schwiddessen aus Buxtehude ausprobieren. Wenn man sein Raumschiff beim "Galactic Dancing" nicht bewegt und keinen Schuß abgibt, winkt ein "Special Bonus" in Höhe von 10000 bis 25000 Punkten (je nach Level).

R.C. Pro-Am (Nintendo)

Hilfreiche Tips zum rasanten Crash-Rennen "R.C. Pro-Am" kommen von Marco Sonntag aus Waldshut-Tiengen. Er hat die ersten vier Strecken kartographiert und alle Extras sowie Hindernisse an den richtigen Stellen eingezeichnet.

In der nächsten Ausgabe von POWER PLAY werden wir weitere Strecken von R. C. Pro-Am in dieser Form veröffentlichen.

- Pfütze oder Regenwolke
- Extra (Turbo, Motor, Reifen
- oder Überrollbügel)
- Waffe oder Munition
- † Beschleunigungsfeld § Springbarriere
- × Buchstabe



Die ersten vier Strecken von "R. C. Pro-Am"



Guden 109

Wir machen keine großen Worte. Aber wir schicken iedem unsere Spiele-Liste für alle Commodores, Ataris, Amstrads, Schneiders, PCs...

Und wer uns kennt, bleibt uns treu. Denn Preis und Service sind o. k.!

bald

7518 Bretten @ 07252/86699

H	Neu in Münd ₩ unichs	
0	der Softwarever	
т	Top Hits zu Tiefst	preisen
ч	Book and the second sec	Cass. Disk
L	Dard's Tale III Fightsimulator II, dt. Scenory Disk Europa Scenory Disk San Francisco Daloy Thompson's Olympic	49,- 89,- 45,- 29,-/45,-
ı	Vinicater Gold - Silber - Bronze Barbarian II	45,- 45,- 29,-/49,-
N	U tima V Football Marager II Jet Wasteland	79 29/45 69 49
F	Summer Olympiad Pool of Radiance Red Sterm Faising Battle Island	49,- 49,- 40,- 45,-
	Garrison Zak Makracken	39
	Atari ST	Disk
0	Dungeen Master Jet Super Hang on Bermuda Projekt	69,- 89,- 59,- 65,-
8	Feetballmanager II Virus Kaiser Carrier Command	55 55 99 75
9	Scenery Disk Europa Sundog Elso Hostages Star Rey	45,- 45,- 70,- 69,- 55,-
1	Surgicer II	76 I
•	Amiga	Disk
6	Bard's Tale II Jet Carrier Command Down At The Trolls	65,- 86,- 75,- 65,-
3	Graphiti Man Katakis Fcotbal manager II Virus	55,- 55,- 55,-
7	Imerceptor Dungeon Master ct. 2C000 Mellea unter dem Me Daley Thompson Olympic C Fusion	65,- 75,- 59,- 76,- 76,- 65,-
4	Totra Quest Hestages Starglider II	55 69 75
4	Liste gegen 80 Pf. in Briefmarken anfordern Weitere Titel zu Superpreisen per Te	
4	Versand segen Vorkasse und NN - Ausland rur Vorlasse + DM '0,- Pr	OM 6,- Porto, 050.
8	Munich Soft Marku Schumacherrin	
0	8000 München Telefon 089/637	83

Das bietet nur CWMM:

Viele Artikel bereits ab Lager lieferbar*, z. B. Phantasy Star (Batterie) Double Dragon

Shinobi R-Type Shanghai

Rescue Mission Monopoly (Batterie) Super Wonderboy Aleste und natürlich auch alle anderen SEGA-Artikel



Super Mario Bros. 2 95. R.C. Pro Am 75. Nintendo LPs/CDs ab 39.-65,- Adventure of Link 89,- Legend of Zelda Icehockey NES Advantage Joystick115,- Nintendokonsole 280,- Super Mario LCD

.. und natürlich auch alle anderen Nintendo-Artikel

Außerdem:

Neu. Ultimate Stick für SEGA/NES (kabellos, über Fernbedienung) SEGA-RGB-Kabel 39,-, NES-AV-Kabel 29,-, Joysticks für SEGA/Nintendo NEU: LPs/CDs z. B. Ronani Vol. 4, SEGA Vol. 1+2, R-Type. Andere auf Anfrage. SEGA/Nintendo-Usergemeinschaft (P. C. Engine, Tips, News, Zeitung ...)

Telefonhotline: 05324/4204

Der SEGA/Nintendo-Spezialversand: CWM-COMPUTERVERSAND THOMAS MUST

Postfach 1212-3387 Vienenburg Tel.: 05324/4204 - Telex: 953876 must

* selange Voriat reich

89.-



















TENTAKEL
IST STARKILLERS
TEAM NOCH
GEFÄHRLICHER
WELCHE UNGLAUBLICHE
SCHANDTAT WIRD
STARKILLER
IN DER NÄCHSTEN
COMERA PLAN
AUSHECKEN?

會會 ATARI ST 會	Flight Simulator II	99,-
M IC IIIII M M	Gauntlet II	54,-
Sprachen/Anwendersoftwar		56,-
Degas Elite 14	9,- Hellowoon	59,
GFA Basic/Comp. V. 2.0 je 8	9,- Impossible Mission II	54,
GFA Basic Vers. 3.0	9,- linyter	72,
Lattice C-Compiler V. 3.04 28	9,- Kaiser	119,-
Megamax C-Compiler 39	8,- Leisure Suit Larry	59,-
Signum Zwei 39	9,- Olds	56,-
Spiele	Psion Schach (deutsch)	
	6,- Return to Genesis	56,-
	4,- Shadowgate	72,-
Bard's Tale	9,- Starglider II	76,-
	2,- Star Trek	59,-
Carrier Command 7	9,- Sundog	49,-
Corruption	4,- Test Drive	79,-
Defender of the Crown	8,- Ultima III	69,-
Die Fugger 5	4,- Ultima IV	69,-
Dungeon Master 7	9,- Virus	59,-

© Sofort kostenios Preisliste bei Abteilung PS anfordern!
Computer & Zubehör Versand Gerhard und Bernd Waller GbR
Kieler Str. 623, 2000 Hamburg 54,
○ 040/570 6007, BTX 040 570 5275

Hier könnte Ihre Anzeige stehen: Ihr Ansprechpartner: Thomas Müller Tel. 089/4613-894



POSTSPIEL



WILD-WEST-ROLLENSPIEL ALS BRIEFSIMULATION

Versuchen Sie in der Goldgräberstadt des Jahres 1874 zu leichtum und Ruhm zu kommen! Unzählige Möglichkeiten, Aufgaben und Gefahren erwarten Sie. Alle Mitspieler agieren in einem Spiel und es stehen die bedeutendsten Schußwaffen dieser Zeit zur Verfügung!!!

Ausführliches Informationsmaterial zu unserem NEUESTEN und zu welteren Briefsimulationsspielen erhalten Sie von:

DECOS GmbH



RODAN-SOFTWARE

aus der Schweiz

Tel. 028/230136

Volken Rolf, Fabrikstrasse 18, CH-3902 Gamsen

***		IBM			5400
C64				Fred Feuerstein	54,90
Alien Syndrom	Fr. 41.50	20000 Meilen unter dem Meer	Fr. 59,90	Starray	74,50
Bard's Tale III	54.90	Blueberry	59,90	Starglider II	79,90
Beyond the Ice Palace	37.50	Summer Olympiad	79,90	Mewillo	64,50
Bionic Commando	37.50	Corruption	74,50	Virus (Zarch)	59,90
Buggy Boy	39.90	Footbal Manager II	54,50	Sero Graphity	56,20
Chubby Christle	45.90	Impossible Mission II	74,50	The Three Stooges	74,50
Dark Castle	47.50	Indian Mission	57.50	Ultima IV	74,00
Down at the Trolls	44.90	Isrogoud	75.00		
Fugger	41.50	Zack Mac Kracken	64,50		
Grand Prix Simulator	9.90	Vector Ball	47,50	Atari ST	
Salamander	37.50	Ultima IV	74.50	Overlander	Fr. 59,90
Impossible Mission II	44.90	Oluma IV	,	Alien Syndrom	57,20
	42.50			Beyond the Ice Palace	55,50
Hawk Eye Katakis	39.90	Amiga		Down at the Trolls	54,90
	45.90	20000 Meilen unter dem Meer	Fr. 59.90	Virus (Zarch)	59,90
Mickey Mouse	39.90	Bermuda Project	74.50	Fred Feuerstein	54,90
Pacland	44.90	Bobo	54.50	Impossible Mission II	74,50
Questron II	44.90	Buggy Boy	58.20	Starglider II	79,90
Skate Crazy	45.90	Chubby Christle	59.90	Karting Grand Prix	29.00
Sommer Olympiade	45.50	Down at the Trolls	54,90	Mickey Mouse	59,90
The Winter Edition			57,00	Police Quest	54.00
Road Blaster	47.50	Katakis	37,00	i blice adest	0 ,,00

Der Versand erfolgt per NN zzgl. Fr. 5,- für Porto und Verpackung. Ab Fr. 100,- oder bei Vorauskasse verpackungs- und portofrei.

Ausserdem haben wir Public-Domain-Software für den

C 64 für ca. Fr. 5,- pro Diskette Amiga für ca. Fr. 6,- pro Diskette Atari ST für ca. Fr. 6,- pro Diskette

Bei Mehrabnahme günstiger! Ruft doch einfach mal an!



Gemischte Gefühle

Der neue Erscheinungsmodus von POWER PLAY (monatlich mit HAPPY-COMPUTER) hat für eine Menge Zuschriften gesorgt. Hier sind Auszüge aus einigen von diesen Brie-

Ich finde es toll, daß nun HAPPY-COMPUTER und PO-WER PLAY zusammen zum Preis von einem erscheinen. Ich bin auch froh, daß das viel genauere 100er-Wertungssystem in POWER PLAY Einzug gehalten hat.

Martin Jehle, Schaan (Liechtensein)

Als in HAPPY-COMPUTER 9/88 angekündigt wurde, daß der Spieleteil zugunsten von POWER PLAY weichen müsse, war ich zunächst enttäuscht. Dann aber trudelte die neueste Ausgabe der HAPPY ein und ich muß sagen: ich bin von der "Beilage" mehr als beeindruckt! Der Informationsgehalt von POWER PLAY ist weitaus grö-Ber als der des früheren Spielesonderteils. Besonders gut haben mir die Kurzberichte

über Umsetzungen gefallen, die ja im Spieleteil der HAP-PY weit weniger ausführlich waren.

Markus Alexander Schuba, Willich

Nach dem Kauf der letzten HAPPY-Ausgabe war ich erstaunt darüber, wie man die POWER PLAY nur so kürzen konnte. Sie hat an Umfang somit natürlich verloren. auch an Aktualität und auch Informationsgehalt.

Sebastian Heldt, Freiberg

Gerade durch die neue Erscheinunsqueise ist POWER PLAY aktueller geworden. Sie kommt jetzt monatlich, also doppelt so oft.

Ich sehnte die erste Ausgabe von POWER PLAY mit HAPPY-COMPUTER herbei. Doch als ich sie mir gekauft hatte, kam die große Enttäuschung. Was war mit der PO-WER PLAY geschehen? Sie war zu einer 64 Seiten dünnen Zeitschrift mit normalem Papier-Umschlag geworden.

Die Redakteursgesichter auch bei den halbseitigen Tests zu bringen, ist absolute Spitzenklasse, Doch warum wurden nur so wenig Videospiele getestet (vom Feh-Ien eines Nintendo-Tests will ich gar nicht reden)?

Andreas Reinhold, Mettmann

Der Mangel an Nintendo-Tests in den letzten Ausgaben hat einen einfachen Grund: Es kamen einfach keine neuen Module in Deutschland heraus. Sobald Spielenachschub für Nintendo-Besitzer anrollt, testen wir die Neuheiten natür-

Da fehlt doch was ...

Beim zweiten Durchblättern der neuen POWER PLAY traf mich der Schlag. Was mußte ich im Vorwort entdecken: Heini ohne Bart! Aaargh, das hätte mir fast den Rest gegeben. Übrigens ging es einigen Leuten aus meinem Informatikkurs ebenfalls so; auch sie waren traurig und schockiert über das Fehlen dessen, was einen echten "hl" ausmacht.

Sehr schade finde ich, daß die Trantor-Comics diesmal so kurz ausgefallen sind. Klar, daß man nicht jeden Monat Stoff für eine Mammut-Story hat, aber ließe sich am Umfang von "Starkiller" nichts ändern? Gut, daß es mal einen Starkiller in Farbe gibt. Weiterso: Mit jeder Ausgabe ein Schritt nach vorne! Und den Bart wieder wachsen lassen...

Thorsten Franz, Swisttal-Heimerzheim

In Zusammenhang mit der Schnurrbart-Debatte möchte ich auf Seite 3 dieser Ausgabe verweisen. Daß Dir Ştarkiller so gut gefält, freut uns natürlich. Wir müssen bei der "Geißel der Galaxis" aber ein bißchen mit den Seitenzahlen knausern, da POWER PLAY sich in erster Linie um Tests und Tips kümmert. Daß heißt aber nicht, daß die Starkiller-Fortsetzungsgeschichte jetzt immer eine Seite haben wird (wie in dieser Ausgabe). In der nächsten POWER PLAY gibt's auf jeden Fall wieder zwei Sei-

Gregor verzweifelt gesucht

Was habt Ihr mit Gregor Neumann gemacht? Ist er in den ewigen Gamegründen gelandet? Einar Olafsson, Hamburg

Gregor erfreut sich immer noch bester Gesundheit und ist einem Spielchen in Ehren nie abgeneigt (Ihr solltet ihn mal bei "Microprose Soccer" erleben!). Gregor schreibt momentan nur für HAPPY-COM-PUTER. Es ist aber nicht auszuschließen, daß er bei Gelegenheit mal wieder das eine oder andere Spiel für POWER PLAY testet.

SCORES

HIGH

HALL OF FAR

In der "Hall of Fame" werden High Scores von Computer-, deo- und Automatenspielen eröffentlicht, die Ihr uns geschickt habt. Aus allen Einsendungen picken wir die Top-Leistungen heraus und drucken sie hier ab. Die Namen der Super-Spieler werden natürlich auch genannt. Es zählen nur High Scores, die ohne POKEs oder Cheat-Modi zu-

stande gekommen sind. Habt bitte Verständnis dafür, daß wir aus Platzgründen nicht jede Zuschrift veröffentlichen kön-

Schickt Eure High Scores an:

Markt und Technik Verlag AG **Redaktion Power Play** Kennwort: Hall of Fame Hans-Pinsel-Str. 2 8013 Haar bei München

Sega: 2923900 von Alexander Gieraths, Butzbach

C 64: 606050 von Ingo Jäckel, Berrendorf

CPC: 549350 von Christian Habersetzer, Kissing

Mike Tyson's Punch-Out

NES: Piston Honda II in 1.00.99 von Yoshi Tambo, Hamburg

NES: 990380 von Dirk Baumgart, Düsseldorf

CPC: 221700 von Matthias Kronenberger, Seibersbach

Amiga: 610700 von Stephan Fabig, Wolfsburg

Super Mario Bros.

NES: 30399000 von Marco Keller, CH-Baden

C 64: 897120 von Carsten Ullrich, Bad Lauterberg Amiga: 854280 von Stephan Fabig, Wolfsburg

Wonderboy

C 64: 242960 von Sascha Stickan, Dortmund CPC: 240480 von Christian Habersetzer, Kissing Automat: 2003310 von Ulrich Gutzmann, Altenglan

Amiga: 872250 von Stephan Fabig, Wolfsburg

Yie-Ar Kung Fu

C 64: 2031700 von Holger Brensing, Iserlohn CPC: 1764040 von Christian Habersetzer, Kissing



13 knallharte actiongeladene Level





















Großer Electronic Arts-Wettbewerb im Oktober/ November

ピース

JETZT für den Amiga und in Kürze auch für den Atari ST.





Electronic Arts stellt Unterhaltungssoftware für fast alle Formate her. Die Electronic Arts-Produkte werden von RUSHWARE vertrieben.

Mitvertrieb: MICROHÄNDLER, Schweiz: THALI AG, Österreich: KARASOFT.

HOW TO ORDER. Visit your local retailer or call Slough (0753) 46465 for the location of your nearest stockist. Dealers please call (0753) 40906.

The Games: Summer Edition

Epyx lädt ein zur Olympia-Nachlese: Computersport total mit acht abwechslungsreichen Disziplinen.

ie Sportspiel-Spezialisten von Epyx setzen ihre erfolgreiche "Games"-Serie fort. Nach dem Spiel zur Winter-Olympiade "The Games: Winter Edition" folgt jetzt der Nachschlag. "The Games: Summer Edition" heißt die brandneue Sportsimulation mit acht Disziplinen, die an die Sommerspiele in Seoul eringen.

Bis zu acht Spieler können antreten, ihre Namen eintippen und sich je eine Nation aussuchen, für die sie dann starten. Eine neue Idee ist dazugekommen, denn man kann jetzt auch Teams bilden. Sobald mehrere Spieler dasselbe Land gewählt haben, werden ihre Medaillen bei der Gesamtzusammengezählt. wertung Für jede Disziplin wird die beste Leistung mit dem Namen des Rekordhalters auf Diskette gespeichert.

Die erste Sportart ist "Diving" (Kunstspringen). Jeder Athlet hat drei Sprünge, deren Bewertungen addiert werden. Der Teilnehmer mit der höchsten Punktzahl gewinnt die Goldmedaille. Es gibt je acht Vorwärts- und acht Rückwärtssprünge. Die Bewertung orientiert sich an Schwierigkeit und Ausführung eines Sprungs. Am besten werden Versuche bewertet, bei denen man mehrierer Sprungtechniken kombiniert.

Zur zweiten Disziplin geht's in die Halle, denn "Velodrome Cycling" (Verfolgungs-Radrennen) ist angesagt. Bei die-



Ein Blick aufs Olympiagelände zeigt die Wettkampfstätten (C 64)

C 64 (Amiga, Atari ST, CPC, MS-DOS, Spectrum) 35 Mark (Kassette), 39 bis 79 Mark (Diskette) * Epyx

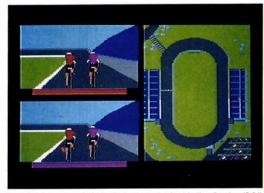
Grafik	74	•	•	?	?	?	9	?		1	3
Sound	53	•	•	*	•	:					
Power-Wertung	79	•	•	•	٠	٠	•	?	Ŷ		P

sem 1000-Meter-Sprint liefern sich zwei Fahrer gleichzeitig ein packendes Duell. Wer nach drei Runden als erster am Ziel ist, gewinnt. Durch rhythmisches, nicht zu schnelles Rauft-Runter-Rütteln am Joystick tritt Ihr Fahrer in die Pedale. Ein Balken zeigt an, wieviel Kraftreserven er hat. Geht man das Rennen zu schnell an, ist die ganze Energie futsch, bevor das Ziel erreicht ist. Cycling ist die einzige Disziplin, bei der zwei Spieler gegeneinander antreten können. In zwei Bildschirmfenstern bekommt jeder die Fahrbahn in 3D-Grafik gezeigt.

Mit "Uneven Parallel Bars" (Stufenbarren) folgt nun die erste von zwei Turndisziplinen. Diese Sportart ist eine Wissenschaft für sich, denn es gibt 17 unterschiedlich schwierige Figuren, die man turnen kann. Die Bewertung der Leistung ist sehr realistisch. Für die Schwierigkeit erhält man bis zu 3,5, für die Ausführung und Komposition bis zu 6,5 Punkte.



Ruhige Hand und scharfe Augen beim Bogenschießen (C 64)



Zwei Spieler strampeln beim Radrennen gleichzeitig ihre Runden (C 64)

"COMPUTERS PIELS



"The Games: Summer Edition" gelällt mir spielersch besser als die C 64-Vorsionen von "Summer Clympiad" und "Daley Thompson's Olympic Challenge". Die Steuerung von "Summer Edition" ist bei allen Disziplinen ausgefeilt und anspruchsvoll; die Sportarten verlangen neben Geschick auch ein wenig taktisches Gespür. Es ist nur schade, daß lediglich bei einer von acht Disziplinen zwei Spieler gleichzeitig an den Start gehen können.

Obwohl einige Disziplinen bereits bei früheren Egyx-Programmen simuliert werden, machen sie hier alle einen frischen Eindruck und können spieltechnisch überzeugen.

Beides zusammen ergibt die Traumnote 10, doch für jeden kleinen Fehler gibt es Punktabzüge.

Auch "Rings" (Turnen an den Ringen) ist ein Fest für Freunde technisch anspruchsvoller Sportdisziplinen. Die Steuerung verlangt eine clevere Mischung aus Geschicklichkeit und kraftvollem Rütteln zum richtigen Zeitpunkt. Damit eine Turnposition auch gewertet wird, muß man sie zwei Sekunden lang aushalten. Dazu rüttelt man den Joystick mittelschnell. Ist man zu langsam, geht's gleich mit der nächsten Position weiter. Rüttelt man zu schnell, fängt der Turner erst zu bibbern an und fällt schließlich auf den Boden. Es gibt elf verschiedene Figuren, die man an den Ringen turnen kann. Die Bewertung erfolgt in sechs Kriterien.

Nach soviel turntechnischen Feinheiten geht's bei "Hammer Throw" (Hammerwerfen) mer Throw" (Hammerwerfen) wesentlich handfester zu. Doch auch hier ist die Steuerung ein wenig gewöhnungsbedürftig. Nach einem ersten Feuerknopfdruck beginnt die Spielfigur mit der ersten Schwungphase. Indem man den Joystick so schnell im Kreis bewegt, wie sich der Athlet auf dem Bildschirm dreht, sorgt man für Extratempo. Nach einem weiteren Feuerknopfdruck macht sich der Hammerwerfer wurfbereit. Jetzt kommt der entscheidende Augenblick, denn nach dem dritten Knopfdruck wird geworfen. Landet das Wurfgeschoß Zuschauerrängen den

ben. Bei den Hürden muß man den Feuerknopf drücken, um zu springen. Je länger man ihn gedrückt hält, desto weiter (und sicherer) werden die Sprünge.

"Pole Vault" (Stabhochsprung) verlangt Geschick und Timing. Sie haben insgesamt drei Versuche und stellen zunächst ein, welche Höhe Sie überspringen wollen. Danach wird tüchtig Anlauf genommen. Indem der Joystick im gleichen Rhythmus nach links und rechts gedrückt wird, wie die Füße des laufenden Athleten den Boden berühren, beschleunigt man. Wenn der Stab die Absprungbox berührt, zieht man den Joystick nach oben (ie später, desto besser) und nach rechts, sobald der Sportler die maximale Sprung-



Welcome back, Epyx! Nach dem enttäuschenden "The Games: Winter Edition" hatte ich schon die schlimmsten Befürchtungen, aber die acht sommerlichen Disziplinen haben die Jungs ganz sauber hinbekommen. Grafisch ist das Programm bei weitem nicht so gut wie "Summer Games II". Vergleicht man Details, wie beispielsweise das Publikum im Hintergrund, erkennt man, daß die neuen Grafiker von Epyx noch lange nicht so gut sind wie ihre Vorgänger. Allerdings sind die Sportler-Sprites schön groß und teilweise hervorragend animiert.

Die acht Disziplinen und die gesamte Präsentation (Startund Schluß-Zeremonie, Team-Modus, Schnellador) machen einen sehr professionellen Eindruck. Für Freunde von Sportspielen ist "Summer Edition" ein klares Muß.



Auf der oberen Bahn rennt beim Hürdenlauf ein Computergegner mit (C 64)

(Autsch!), aber nicht im Spielfeld, ist der Versuch ungültig. Einfacher steuert sich "Hurdles" (400-Meter-Hürden-

Einfacher steuert sich "Hurdles" (400-Meter-Hürdenlauf). Lassen Sie den Feuerknopf erst los, wenn der Startschuß erfolgt und rütteln Sie dann am Joystick um Ihr Lehöhe erreicht hat. Beim abschließenden "Archery" (Bogenschießen) dürfen Sie ein ruhiges Händchen beweisen. Mit drei Pfeilen schießt man auf eine Zielscheibe. Wer insgesamt am besten trifft, bekommt Gold. Beim Anvisieren der Zielscheibe sollte man unbedingt die Windfahne beachten. Je nachdem, aus welcher Richtung und wie stark der Wind bläst, kann die Flugbahn der Pfeile gehörig beeinflußt werden.

Wir testeten die C 64-Diskettenversion, die bis Ende November in Deutschland erscheinen soll. Auf Kassette
wird "The Games: Summer
Edition" oft und lange nachladen. In Kürze soll die MS-DOSVersion veröffentlicht werden.
Alle weiteren Umsetzungen
werden erst Anfang 1989 erscheinen.



Eleganz und Technik: Turnen am Stufenbarren (C 64)



Wer den Hammer nicht losläßt, bekommt Kopfschmerzen (C 64)

Jordan vs. Bird

MS-DOS (C 64) 49 bis 69 Mark (Diskette) ★ Electronic Arts

Grafik	73	•	?	?	?	*	•	*	100	LANE OF	
Sound	64	•	9	P	9	?	٠			The second	
Power-Wertung	70	•	?	•	•	٠	٠				

ast vier Jahre ist es her, daß auf dem C 64 ein Basketballspiel namens "One on One" erschien. Die für damalige Verhältnisse gute Grafik und ein raffiniertes Spielprinzip machten "One on One" zu einem Publikumsliebling. jetzt gibt es eine völlig neu programmierte Version des Programms namens "Jordan vs. Bird — One on One".

Die beiden amerikanischen Basketballspiel-Profis Bird und Michael Jordan standen den Programmierern mit Rat und Tat zur Seite. Sie sind die beiden Kontrahenten in einem spannenden Basketball-Zweikampf für einen oder zwei Spieler. Jordan und Bird sind die einzigen Basketballer auf dem Feld, von dem nur eine Hälfte und ein Korb genutzt

wird. In diesem Punkt unterscheidet sich das Programm Basketballanderen Spielen, bei denen ganze Mannschaften antreten.

Durch eine geschickt ausgetüftelte Steuerung können die Spieler nicht nur dribbeln und werfen, sondern auch antäuschen, blocken und eine Vielzahl der berüchtigten "Slams" durchführen. Gespielt wird entweder auf Zeit oder auf Punkte.

In zwei Zusatzspielen muß man seine Geschicklichkeit bei Weit- und Kunstwürfen unter Beweis stellen, deren Qualität von einer Jury bewertet wird. Diese beiden Spezial-Wettbewerbe erinnern von Stil und Ablauf her an Disziplinen aus der "Summer Games"-Serie. Ein bis vier Spieler können antreten.



Schade, daß MS-DOS-PCs für diese Art von Spiel nicht gut geeignet sind. Die Steuerung über Tastatur oder Analog-Joystick ist nicht optimal und läßt einiges vom Spielspaß sausen. Dabei haben sich die Programmierer viel Mühe gegeben, den Zweikampf möglichst abwechslungsreich und mit viel Action auf den Bildschirm zu bringen. Der Computercegner ist ein harter Brocken, der selbst auf der einfachsten

von vier Spielstufen nicht zu einfach zu schlagen ist. Die beiden Zusatzspiele machen ebenfalls Spaß, der Weitwurf wird aber nach kurzer Zeit langweilig. Beim Slam-Wettbewerb fallen die langen Nachladezeiten (auch von Festplatte) unangenehm auf.

Eine EGA-Grafikkarte und ein Analog-Joystick sind notwendig, damit "Jordan vs. Bird" Spaß macht, Unter CGA sieht das Spiel sehr blaß aus und die Tastatursteuerung ist schauderhaft.



Die Wiedergeburt von "One on One" (MS-DOS, EGA-Grafik)



Fast Break macht einfach Spaß, besonders wenn man zu zweit spielt. Die Steuerung ist wirklich gut und gibt einem das Gefühl, echte Kontrolle über das Spielgeschehen zu haben. Die unterschiedlichen Eigenschaften der Spieler machen sich deutlich bemerkbar, was Fast Break eine strategische Note verleiht: Nimmt man den schnellen, unsicheren Werfer oder den langsamen treffsicheren Spieler? Es gibt kein ideales Team; je nach Gegenspieler sind einzelne Sportler gut

oder unbrauchbar. Schade, daß die Programmierer dann auf halbem Weg schlappgemacht haben. Ein paar Computergegner mehr, ein gescheiter Turnier-Modus und etwas mehr "Drumherum" hätten Fast Break sicherlich gut getan. Auch der Sound ist spärlich und fast lästig.

Vom Doppel-Dribbel bis zum Drei-Punkt-Wurf: "Fast Break" (C 64)

Fast Break

C 64 (MS-DOS) 35 Mark (Kassette), 49 bis 69 Mark (Diskette) * Accolade

Grafik	72	•	•	•	ę	•	•	P		
Sound	14	•			10	3	With the	170		
Power-Wertung	78	e i	•	e	•	•	·	•		

ast Break Basketball ist eine Simulation, bei der drei Spieler pro Mannschaft auf dem Feld sind. Diese drei Spieler pro Team können Sie aus einem Kader von sechs Leuten auswählen; für jede der drei Positionen gibt es zwei verschiedene Spieler mit unterschiedlichen Eigenschaften. Der eine Basketballer ist beispielsweise sehr schnell, aber nicht besonders treffsicher, der andere ein todsicherer Werfer, verliert aber leicht den Ball an die gegnerische Mannschaft.

Die Steuerung ist schnell gelernt. Bei einem kurzen Druck auf den Feuerknopf wird gepaßt, bei einem längeren ein Wurf auf den Korb gemacht. Ist man nicht im Ballbesitz, schaltet man per Knopfdruck zwi-

schen den Spielern um. Vor dem Spiel, zwischen den Vierteln und sogar dreimal während des Spiels können Sie Ihr Team umbauen. Zusätzlich können Sie während des Spiels zwischen verschiedenen Angriffsstrategien auswählen. Während eines Angriffs bleiben Sie einfach kurz in der Mitte des Spielfelds stehen. Dann erscheint ein kleines Menü, aus dem Sie eine Angriffsstrategie auswählen. Parallel dazu darf der Gegner seine Verteidigung per Menü organisieren.

Ansonsten gibt sich Fast Break sehr spartanisch, Lediglich die Spiellänge ist einstellbar. Es gibt nur einen Computergegner, auf einen Liga- oder Turnier-Modus muß man auch verzichten. bs





IBM	
CORRUPTION	69,-
DALEY THOMPSON'S	79,-
ELITE	69,-
FLUCSIMULATOR 3.0	129,-
FOOTBALL MANAGER II	59,-
HOSTAGES	79,-
LORDS OF CONQUEST	59,-
NIGHT RAIDER	59,-
PRESIDENT IS MISSING	69,-
STAR RAY	59,
SUMMER OLYMPIAD	79,-
TEST DRIVE	89,-
ULTIMA V	79,-

SCHNEIDER CPC	Kass/Disk
AFTER BURNER	,- / 43,-
ELITE	43,-/61,-
FOOTBALL MANAGER II	33,- / 43,-
LAST NINJA II	43,- / 49,-
NIGHT RAIDER	33,-/43,-
R-TYPE	33,-/43,-
SALAMANDER	29,- / 49,-

AMIGA	
AFTER BURNER	79
ARMAGEDDON MAN	61,-
BIONIC COMMANDOS	69,-
CARRIER COMMAND	79,-
CORRUPTION	69
DALEY THOMPSON'S	79,-
DOWN AT THE TROLLS	59,-
ELITE	79
F.O.F.T.	39,-
FOOTBALL MANAGER I	59,-
FUSION	69
GRAFFITY MAN	59,-
HOSTAGES	79,-
LANZELOTT	59,-
MINI GOLF	59,-
NETHERWORLD	59,-
R-TYPE	79,-
SKY CHASE	59,-
STAR BALL	59,-
STAR RAY	69,-
STARGLIDER II	79,-
SUMMER OLYMPIAD	79,-
TEST DRIVE	79,-
TRIAT	39,-
VIRUS	59,-

Weitere Programme auch für	
IBM, Schneider, Alari ST, Commodore	64

ATARI ST	
AFTER BURNER	79
ARMAGEDDON MAN	61,-
BIONIC COMMANDOS	53,-
CAFRIER COMMAND	79,-
COFRUPTION	69,-
DALEY THOMPSON'S	59,-
DOWN AT THE TROLLS	59,-
DUNGEON MASTER	79,-
ELITE	79,-
F.O.F.T.	89,-
FOOTBALL MANAGER II	59
HOSTAGES	79,-
LANZELOTT	59,-
LORDS OF CONQUEST	53,-
MINI GOLF	59,-
NETHERWORLD	59,-
NIGHT RAIDER	59
R-TYPE	59,-
STARGLIDER II	79,-
STAR RAY	59
SUMMER OLYMPIAD	59,-
TEST DRIVE	79,-
TRIAT	89
VIRUS	69,-

	SEGA AFTERBURNER	79
NEI	ALEX KDD II: THE LOST STARS	89
NEU	ALIEN SYNCROME	69
	7.42	
	GREAT BASEBALL	59,-
	WONDERBOY II	89,-
NEU	ZILLION II: THE TRI FORMATION	89,-

	NINTENDO	
NEU	ADVENTURE OF LINK	99,-
	DONKEY KONG JUNIOR	69,-
NEU	ICE-HOCKEY	69,-
	LEGEND OF ZELDA	99,-
NEU	PRO-AM	79,-
	SUPER MARIO	69,-

COMMODORE 64/128	Kass/Disk
AFTER BURNER	33,-/43,-
AIRLINE	33,-/53,-
ALIEN SYNDROME	33,-/49,-
ARMAGEDDON MAN	43,- / 43,-
BARD'S TALE III	,-/59,-
BIONIC COMMANDOS	33,-/39,-
BOZUMA	,-/53,-
DALEY THOMPSON'S	33,- / 43,-
DOWN AT THE TROLLS	33,-/49,-
ELITE	43,-/,-
FOOTBALL MANAGER II	33,-/43,-
FUGGER	29,-/43,-
GARRISON	29,-/33,-
HOSTAGES	33,-/49,-
LANZELOTT	,-/49,-
LAST NINJA II	43,- / 49,-
LORDS OF CONQUEST	,-/43,-
MANIAC MANSICN	,-/43,-
MINI GOLF	29,-/43,-
NETHERWORLD	33,-/43,-
NIGHT RAIDER	33,-/43,-
POOL OF RADIANCE	,-/53,-
PRESIDENT IS MISSING	,-/43,-
R-TYPE	33,-/43,-
RED STORM RISING	43,-/53,-
SALAMANDER	29,-/43,-
STAR RAY	,-/49,-
SOCCER/MICROFOSE	43,-/53,-
STREETFIGHTER	33,-/43,-
SUMMER OLYMPIAD	33,-/43,-

Durestehler und Preisirstimer vorbehalten.

topote to the state of the stat

Ständig alle wichtigen Neuerscheinungen für Sie am Lager. Rufen Sie uns an oder fragen Sie nach dem neuen Gesamtkatalog.

> KORONA-SOFT Postfach 3115 4830 Gütersloh 1

Bestell-Go	upon		
Versand-Kosten: Inland NN + 5,- DM oder Scheck + 5,- DM. Ausland nur Scheck/Bar/Überweisung + DM 8, Ab 100,- DM Versandkesten frei.	Hiermit bestelle ich folgende Spiele:		
Name: =		Disk	Cass.
Computersystem:			

Pool of Radiance

Stunk in Phlan: Monsterhorden besetzen ganze Stadtteile — und das ohne Mietvertrag!

C 64 (Amiga, Apple II, Atari ST, MS-DOS) 59 bis 89 Mark (Diskette) * SSI/U.S. Gold

Grafik	69	•	•	٠	*	•	*	Ŷ			
Sound	40	?	•	0	?			18	104		9-
Power-Wertung	82	•	•	9	?	•	9	ę.	•	4	





Fans von Fantasy-Rollenspielen werden von Pool of Radiance nicht entäuscht. Das grundsolide keine AD& Spielprinzip hebt sich durch eine Reihe von interessanten Details blicken. Die von Bard's Tale & Co. angenehm ab. Die taktischen Gefechte und Frage offen.

die vielen kleinen Missionen sorgen für Abwechslung.

Leider spielt sich die C 64-Version ein wenig umständlich. Diskettenwechsel und ständiges Nachladen können ungeduldige Spieler ein wenig nerven. Von diesem Manko abgesehen ist Pool of Radiance ein empfehlenswertes Rollenspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene. Man braucht keine AD&D-Vorkenntnisse, um bei dem Programm durchzublicken. Die sehr ausführlichen Handbücher lassen kaum eine Erges effer.

enn Sie einem alten Rollenspiel-Hasen den "Advanced Begriff Dungeons & Dragons" ins Ohr flüstern, wird der Angesprochene vor Verzückung mindestens einmal kräftig seufzen. Unter der Abkürzung "AD&D" wurde diese Rollenspielserie der amerikanischen Firma TSR vor allem in den USA zum absoluten Kultspiel. Bisher konnte man AD&D nur mit einer Gruppe von Mitspielern cenießen. Doch jetzt sind endlich die ersten Computerumsetzungen von AD&D da. Neben dem Action-Adventure "Heroes of the Lance" erschien mit "Pool of Radiance" ein reinrassiges Rollenspiel, das sich an die AD&D-Brettspielreihe "Forgotten Realms" anlehnt.

Am Nordufer des Mondsees liegt die Stadt Phlan, die größtenteils von Monstern besetzt wurde. Ihr Hauptauftrag: Finden Sie heraus, wer hinter diesem Überfall steckt und beseitigen Sie den Burschen. Das Spiel beginnt im zivillisierten Teil von Phlan, der noch nicht in die Klauen der Monsterbrut fiel. Hier beginnen Sie zunächst mit kleineren Missionen, deren Erfüllung Gold und Erfahrungspunkte einbringen.

HARRIOR AC HP

WARRIOR 2 13

BEINI BRUT ZU 2 23

TRANTOR 0 14

DOC BOBO 14

MAGA-MAN TOL 77

PETRA 2000 S 6

EUORER S 6

PART TO TRAIN?

WES BO

Willkommen bei der Gilde der Diebe: Charakter-Training gefällig? (C 64)

Stärken Sie Ihre Charaktere in Kämpfen, denn die richtig unangenehmen Monster treffen Sie in den Ländereien außerhalb von Phlan.

Pool of Radiance ist ein Fantasy-Rollenspiel der alten

Schule. Es gibt Kämpfer, Magier und Diebe; je mehr Erfahrung die Charaktere sammeln,
desto stärker werden sie. Ihre
Party kann bis zu sechs
"selbstgemachte" Charaktere
enthalten sowie zwei "NPCs".
Bei diesen sogenannten "Non
Player Characters" handelt es
sich um Spielfiguren, die zwar
für Ihre Party kämpfen, aber
vom Computer gesteuert werden. Man kann sich nicht ganz
auf diese Burschen verlassen.

Der wichtigste Unterschied von Pool of Radiance gegenüber anderen Rollenspielen wie "The Bard's Tale" sind die ausgeklügelten taktischen Kämpfe. Trifft man auf eine Gruppe hungriger Monster, wechselt die Grafik von einer 3D-Darstellung zu einer landkartenähnlichen Übersicht. Hier sieht man genau, welcher Charakter wo steht und welche Position die Gegner bezogen haben. Spielerisch ist dieser

"Tactical Combat" eine echte Bereicherung, da man viel mehr Freiheiten hat und entwickeln Kampfstrategien kann. Die Kämpfe lassen sich auch ein wenig abkürzen. Wenn Sie mit einer Horde starker, bis an die Zähne bewaffneter Charaktere auf eine Schar kümmerlicher Kobolde treffen. wird der Kampf zu einer reinen Formsache. In diesem Fall kann man ruhigen Gewissens zum "Quick"-Kommando greifen, mit dem der Computer die Steuerung Ihrer Spielfiguren übernimmt. Das sollte man aber nur tun, wenn man wirklich klar überlegen ist. Der Computer spielt nie optimal.

Bei Pool of Radiance können Sle jederzeit einen Spielstand auf Diskette speichern. Für Komfort sorgt auch der "Area". Befehl, der eine Landkarte der unmittelbaren Umgebung anzeigt. Die C 64-Version belegt satte acht Diskettenseiten. In



Ohne die rechte Taktik bezieht man ordentlich Prügel (C 64)

Heroes of the Lance

Atari ST (Amiga, C 64, CPC, MS-DOS, Spectrum) 35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) * U.S. Gold/S.S.I.

Grafik	59	9		Ŷ	۴	•	ę			
Sound	52	•	0	9	9	ę i				
Power-Wertung	55							100		150

aß man aus einem Rollenspiel (ohne Computer) ein Action-Spiel (mit Computer) machen kann, versucht U.S. Gold mit "Heroes of the Lance" zu beweisen. Es basiert auf einem Abenteuer aus der "Advanced Dungeons



Gerangel in der Gruft bis zum letzten Helden (ST)



Technisch sind die Helden der Lanze wohl nicht ganz auf der Höhe: Das Scrolling ruckelt und die Animation der Gegner läßt es an Geschmeidigkeit fehlen. Unangenehm sind auch die häufigen Disketten-Zugriffe beim Wechseln der Spielfigur. Die Steuerung reagiert ein wenig zu langsam, und besonders nervig ist, daß man stets einen Finger auf der Space-Taste haben muß, um schnell an die Menüs ranzukommen.

Beim Spielprinzip haben sich die Programmierer aber viel Mühe gegeben. Es wird zwar hauptsächlich gekämpft, aber Fallen, magische Gegenstände und Zaubersprüche sorgen für Komplexität.

Die ständige Kämpferei bei diesem Action-Adventure ist ganz schön langwierig und — wenn man diese Art von Programm nicht sonderlich schätzt — auch recht langweilig. Wer das Spiel gelöst und Gefallen daran hat, kann immer wieder zurückkehren und versuchen, eine höhere Punktzahl zu erreichen.

Dragons"-Brettspielserie. Acht tapfere Helden und Heldinnen machen sich auf die Suche nach den Scheiben von Mishakal, denn nur diese können Recht und Ordnung wieder herstellen. Die Scheiben sind in der Stadt Xak Tsaroth versteckt und werden von einem ausgewachsenen Drachen und diversem Monster-Kleinkram bewacht. Sie müssen den Weg zu den Scheiben finden und dabei die zahlreichen Gegner mit Magie oder Schwertstreich ausschalten. Eine Spielfigur (immer der vorderste aus Ihrer Heldentruppe) läuft auf dem scrollenden Bildschirm nach links oder rechts, prügelt sich mit Monstern und verschwindet durch Türen in andere Bereiche des Spielfelds. Auf Tastendruck erscheint ein Menü, in dem Sie die Magie der Milstreiter benutzen und über bereits gefundene Gegenstände verfügen können.

Die Joysticksteuerung ist einfach: Ohne Feuerknopf bewegt man seinen Krieger, mit Feuerknopf wird gekämpft. Je nach Entfernung des Feindes wird automatisch eine Fernoder Nahkampfwaffe verwendet. Ausgefeilte Kampftechniken gibt es nicht. bs

Lancelot

Amiga (Apple II, Atari XL/XE/ST, C 64, CPC, MS-DOS Spectrum) 39 Mark (Kassette), 59 bis 79 Mark (Diskette) ★ Mandarin

Grafik	45	•	•	0	9	ı			
Sound	0		133						
Power-Wertung	49	ę.			•	9			

ancelot war ein netter, wenn auch etwas merkwürdiger Mann. Als Junge zog er ein Schwert mit Namen Excalibur aus einem Felsen. Dann wurde er Ritter der Tafelrunde, ging auf die Suche nach dem heiligen Gral (einem my-

steriösen magischen Kelch, der ebenso mysteriöse magische Kräfte haben sollte), half älteren Damen über die Straße, zeugte einen mißratenen Sohn, der den allseits bellebten König Artus erschlug und starb zu guter Letzt an gebro

Die Adventure-Programmierer von Level 9 kommen nicht so recht voran. Auf das witzige "Knight Orc" folgte der recht müde "Gncme Ranger", der wiederum von "Lancelot" kräftig unterboten wird.

Lancelot ist beileibe keine Katastrophe, doch bleibt es eindeutig hinter dem hohen Adventure-Standard, den Magnetic Scrolls und Infocom geprägt haben. Technisch hat das Pro-

gramm einiges zu bieten, doch das kann über ein verhältnismäßig schwaches Adventure nicht hinwegläuschen.

Nicht nur, daß die Grafiken wieder ziemlich anspruchslos sind, die Puzzles sind unlogisch oder einfach dämlich (was ich hasse wie die Pest). Dann wieder streikt der Parser oder die Geschichte wird derart bierernst, daß man die Lust verliert. chenem Herzen. Was man als Sagengestalt eben so macht ...

Diesen haarsträubenden Lebenslauf hat das englische Softwarehaus Level 9 als Adventure umgesetzt. Die Programmierer halten sich dabei eng an ein Buch, das ein gewisser Malory vor einigen hundert Jahren schrieb. Das Spiel besteht, wie bei Level 9 fast schon üblich, aus drei Teilen, die unabhängig voneinander gespielt werden können.

Das Adventure bietet diverse technische Raffinessen. Will man beispielsweise schnell zu einem bestimmten Ort, so tippt man einfach "go to (Ort)", dann läuft die Spielfigur automatisch los. Außerdem kann man einen Spielstand im RAM halten und Spielzüge zurücknehmen. Neben den ausführlichen englischen Texten, die die Handlung beschreiben, bekommt man an vielen Orten Bilder gezeigt. Das gilt für den Atari ST und die Amiga-Version, bei anderen Computertypen können die Grafiken allerdings fehlen. al



So geht's im Leben: Ritter reitet, Fußvolk schreitet (Amiga)

Sentinel Worlds I: Future Magic

Ein Fest für Science-fiction- und Rollenspiel-Fans: Schnallen Sie sich an und beschleunigen Sie Ihren PC auf Lichtgeschwindigkeit, um Jagd auf Weltraum-Desperados zu machen.

MS-DOS 79 Mark (Diskette) * Electronic Arts

Grafik	82	•	9	•	•	•	•	•	·	
Sound	62	•	•	•	•	•	•	1	3	
Power-Wertung	84	•	•	•	•	•	*	•	•	

m Jahre 2996 macht sich die Regierung des Caldorre-Sonnensystems ernst-hafte Sorgen. Handelsschiffe, die einen der vier Planeten des Systems anfliegen wollen, werden ständig von Raumpiraten angegriffen. Eine ganze Flotte von Abwehrraumschiffen wird abkommandiert, um diesen Weltraumbanditen das Handwerk zu legen. Wenn Sie einen MS-DOS-PC mit mindestens 256 KByte RAM sowie CGA-oder EGA-Grafikkarte haben, dürfen Sie sich startklar machen. Mit fünf Besatzungsmitgliedern an Bord Ihres Raumschiffs sollen Sie für Recht und Ordnung sorgen. "Future Magic" ist der erste Teil der neuen "Sentinel Worlds"-Rollenspielreihe von Electronic Arts. Nicht Schwerter und Dämonen, scndern Science-fiction und High-Tech bilden den Hanclungsrahmen. Programmiert wurde das Spiel von Karl Buiter ("Earth Orbit Stations"), die Grafiken zelchnete Michael Kosaka ("Summer Games II"). Das Resultat dieses Teamworks ist eine Mischung aus Rollen-, Abenteuer- und Handelsspiel.

Ihre Crew besteht aus je einem Piloten, Navigator, Kommunikations-Offizier, Ingenieur und Mediziner. Jedes der fünf Besatzungsmitglieder hat spezielle Fähigkeiten, die man im Lauf des Spiels immer wie-



Mit einem Spezialfahrzeug tuckert man herum (MS-DOS)

der verbessern kann. Außerdem läßt sich mit einer guten Ausrüstung die Stärke eines Charakters erhöhen.

Im Weltraum erwarten Sie Gefechte mit Raumpiraten, deren Schiffe man sogar entern kann. Sie dürfen auf allen vier Planeten landen und nach Bodenschätzen suchen, die man für bare Münze verkaufen kann. In vielen Gebäuden sind Kneipen, Läden und Warendepots zu finden. Reden Sie mit anderen Spielfiguren (gute Englischkenntnisse vorausgesetzt), um so an Informationen über die geheimnisvollen heranzukom-Raumpiraten men. Beim Herumlaufen verirrt man sich auch nicht so leicht. denn eine Minikarte der unmittelbaren Umgebung kann stets eingeblendet werden.



Dieses edle Programm wird somanchen Rollenspielsüchtigen in Versuchung führen, sich einen MS-DOS-PC zu kaufen. Aber dann bitte unbedingt einen mit EGA-Farbgrafik, denn was Michael Kosaka hier alles auf den Bildschirm zeubert, ist Spitzenkiasse. Mit der müden CGA-Farbpalotto sackt der Spielspaß merklich ab, da die tolle Atmosphäre nicht mehr so gut rüberkommt. Der Sound ist für PC-Verhältnisse ungewöhnlich knackig.

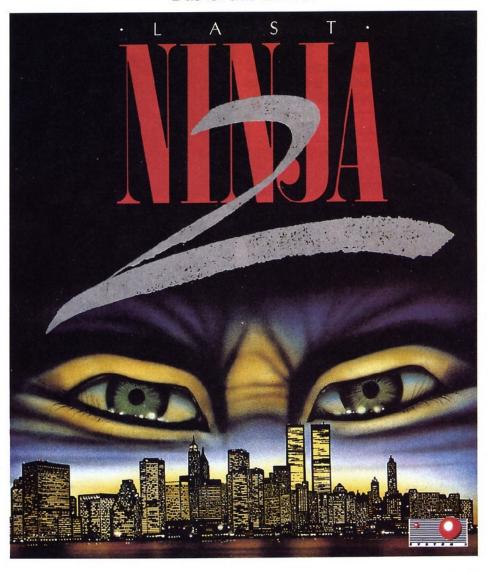
Ein ganzes Scnnensystem wird bei "Future Magic" verblüffend aut simuliert. Ständig hat man einen Überblick, wo gerade Flotten von Handelsraumern herumflitzen und wann die Raumpiraten auftauchen. Perfekt ist "Future Magic" allerdings nicht. Wenn man sich in Gebäuden bewegt, ist die Grafik zwar übersichtlich und eindrucksvoll, aber auch recht langsam. Die Mischung von verschiedenen Spielprinzipien ist am Anfang auch ein wenig verwirrend. Das Handbuch ist zwar recht ausführlich, erklärt aber nicht jedes Detail. Eine gewisse Warmspielphase braucht man auf jeden Fall, doch dann gewöhnt man sich schnell an das Programm.

Bei Future Magio gibt's viol zu erforschen. Für sein Geld bekommt man wirklich einiges geboten, denn Sie werden mit Sicherheit viele lange Winterabende mit dem Spiel verbringon. Man kann nur hoffen, daß die PC-Version ein Hit wird, damit Electronic Arts über Umsetzungen nachdenkt.



Unsere Crew hat ein Piratenschiff kampfunfähig geschossen und macht sich zum Entern bereit (MS-DOS)

Das ist das Letzte!



Jetzt ist es doch noch da. Nachdem System 3 mit "The Last Ninja" von Presse und Spielern Lob und Anerkennung einheimsten, setzten sie dem noch die Krone auf. Jetzt gibt es "Last Ninja 2". Die überlieferte fernöstliche Kunst der Selbstverteidigung findet ihre Herausforderung in den Straßenschluchten New Yorks.

"Last Ninja 2" – erhältlich für C 64 und Amstrad mit Ninja-Maske und Ninja-Plan.

			-20-
Informationen?	Coupon ausfüllen	und	abschicken
Name:			
Straße:		_	
PLZ:	Ort:		
A A -i - C - H C -	mbU Usuntetr 70	407	5 Biotharn 2



Neuromancer

Interplays Umsetzung des Science-fiction-Klassikers verbindet viele unterschiedliche Spielelemente mit einer packenden Computerhandlung.

C 64 (MS-DOS) 59 bis 79 Mark (Diskette) * Electronic Arts

Grafik	75	*	*	*	9	1	9	•	-	
Sound	54	9	*	•	9	9				
Power-Wertung	84	ø	٠	9	9	9	9	٠	9	

er Science-fiction-Bestseller "Neuromancer" von William Gibson zeichnet ein düsteres Bild der Zukunft: Großkonzerne wie Mitsubishi und IBM besitzen die wirtschaftliche und damit auch die politische Macht; die Regierungen haben nichts mehr zu sagen. Zu den "klassischen" Verbrechen (Diebstahl, Drogenhandel und Mord) ist das Computerverbrechen hinzugekommen. "Daten-Cowboys" hacken sich in fremde Computer, stehlen und verkaufen Informationen.

Auch die Technik hat Fortschritte gemacht: Computerdaten werden direkt ins Gehirn
eingespielt. Wer es sich leisten
kann, hat hinter dem Ohr einen
Mikrokontakt, in dem Steckmodule Platz finden. Wer eine
Fremdsprache oder ein Musikinstrument lernen will, kauft
das passende Modul, steckt es
ein und hat sofort Zugriff auf
das gespeicherte Wissen.

Viele Computer arbeiten auf dem traditionellen Weg: mit Tastatur und Bildschirm. Doch Militär, Regierungen, Spitzen-Programmierer und einige besonders gute Hacker kennen noch einen zweiten Weg in die Datenwelt: "Cyberspace".

Cyberspace ist eine imaginäre Welt, die von einem Computer erzeugt wird. Bilder, Tö-

ne, ja sogar Gefühle wie Temperatur und Berührung werden im Computer erzeugt und direkt in das Gehirn des Benutzers überspielt. Dieser befindet sich dann in einer Welt, in der Datenbanken riesige geometrische Strukturen sind. Schutzprogramme, die Hacker am Eindringen hindern sollen, sehen aus wie schwarzes Eis, das um die Daten kristallisiert. Verbindungen zwischen Computern erscheinen als Straßen. Die Gedanken eines Daten-Cowboys steuern direkt die Hack-Programme.

Dieses Buch und seine Atmosphäre forderten eine Computerspiel-Umsetzung geradezu heraus. Das Softwarehaus Interplay, bekannt durch "The Bard's Tale" und "Wasteland", hat über ein Jahr lang an der Software-Version gesessen und dabei eng mit Buchautor Gibson zusammengearbeitet.

Im Spiel "Neuromancer" übernehmen Sie die Rolle eines jungen, intelligenten Mannes, der sein Leben dem Hacken verschrieben hat und zum Super-Daten-Cowboy aufsteigen will. Deswegen wohnen Sie auch in Chiba City, der wichtigsten High-Tech-Stadt in Japan, in der alle Konzerne ihre Zentralen haben. Chiba City ist teuer und gefährlich. Hier wird man beklaut und betro-



Im Gespräch mit anderen Personen erfährt man oft sehr wichtige Dinge — doch eine falsche Frage kann tödlich sein. (C 64)



Kein Rollenspiel ohne Tempel: In "Neuromancer" beten die Mönche im "House of Pong" tatsächlich alle Videospiele an. (C 64)

gen, wegen eines kleinen Fehlers sogar umgebracht. Aber hier sitzt auch die Hacker-Elite.

In letzter Zeit häufen sich Computerunfälle. Die Gehirne der Cowboys brennen regelrecht aus, wenn sie sich an bestimmte Datenbanken wagen. Andere Hacker verschwinden spurlos. Irgendetwas ist faul im Cyberspace. Manche vermuten, daß sich eine künstliche Intelligenz, ein denkender Cyberspace im Computer. breitmachen will und die Menschen verdrängt.

Mit Hacken verdienen Sie Ihren Lebensunterhalt. Und mit dieser ständigen, unbekannten Gofahr im Nacken können Sie nicht konzentriert genug arbeiten. Also machen Sie sich daran, herauszufinden, was im Cyberspace schiefläuft. Dumerweise gehören Sie noch nicht zur Hacker-Elite. Ihre Sammlung von Paßwörtern ist eher klein, Ihren Computer mußten Sie wegen Geldmangel versetzen. Also müssen







Die Innenstadt von Chiba City ist fast immer menschenleer, wenn Sie durch die Straßen wandern. Brauchen Sie dringend Geld, so können Sie Ihre Organe und Körperteile verkaufen und durch billige Plastikware ersetzen lassen. Beim Stöbern in den Mailboxen findet man neben wichtigen Informationen auch mal eine witzige Bemerkung der Programmierer. (C 64)

Sie sich langsam auf der Karriereleiter vorwärts arbeiten. Das erreichen Sie zum einen intensives Hacken. durch Durchstöbern Sie Datennetze nach brauchbaren Informationen. Decodieren Sie Paßwörter, die Ihnen erweiterten Zugriff auf Datenbanken geben. Benutzen Sie Mailboxen, um mit anderen Hackern Erfahrungen auszutauschen. Verändem Sie Daten, um Spuren zu verwischen und Verdachtsmomente auf andere Personen zu lenken. Und verwandeln Sie diese Informationen in Geld.

Aber auch in der echten Welt gibt es einiges zu tun: Informationen gibt es nicht nur in Computern, sondern auch beim Dialog mit Personen. Beim Gespräch mit Unbekannten sollte man vorsichtig sein: Ein falsches Wort kann den anderen verdammt feindlich stimmen.

Sie steuern Ihre Spielfigur mit dem Joystick oder der Tastatur. Aus einem Menü wählen Sie mit dem Joystick zwischen acht Grundkommandos aus, hinter denen jeweils andere Programmteile stecken. So können Sie sich in Computer einloggen, mit anderen Personen reden, Gegenstände mitnehmen, kaufen oder benutzen, oder in einen anderen Teil der Stadt cehen. Jeder Ort bietet eine eigene Grafik, alle anwesenden Personen sind auf dem Bildschirm zu sehen. Die Tastatur wird benötigt, um Personen auszufragen und um in fremde Computersysteme einzudringen.

Wie in einem Rollenspiel legen Sie es darauf an, Ihrer Spielfigur immer bessere Eigenschaften zu geben. Zum einen müssen Sie sich Geld beschaffen, um leistungsfähigere Hard- und Software zu kaufen. Zum anderen sollten Sie sich "Microsofts" besorgen. So hei-Ben die Programm-Module, die direkt auf Ihr Gehirn wirken und der Spielfigur neue Eigen-schaften und Fähigkeiten gehen

Erst wenn Sie wirklich gute (und leider auch teure) Ausrüstung zusammengespielt haben, können Sie in die 3D-Welt des Cyberspace eintreten. Dann erleben Sie beim Hacken keine Text-Bildschirme und Paßwortsysteme mehr, sondern kämpfen in Action-Sequenzen mit 3D-Grafik gegen die Schutzprogramme anderer Computer.



Auf dieses Spiel haben sicherlich viele Computer-Freaks gewartet. Die Verbindung einer Hacker-Simulation mit Rollenspiel-, Adventure- und Action-Elementen ist bisher einmalig und mit keinem anderen Computerspiel vergleichbar.

nicht wörtlich an die Romanvorlage hält (sonst wüßte man ja auch sofort des Rätsels Lösung), gut rüber. Das liegt nicht zuletzt an den fantastisch geschriebenen Texten (leider alles in Englisch). Man merkt, daß ein professioneller Schriftsteller seine Hand im Spiel gehabt hat. Auch an eine tüchtige Prise Humor haben die Programmierer gedacht. Lediglich über die grafische Darstellung kann man streiten: Chiba City sieht im Spiel wie eine brave Fußgängerzone aus und nicht wie

der dreckige Großstadt-Dschungel, den Gibscn in seinen Bü-chern beschreibt. Die einzelnen Sprites der Personen sind auch etwas klobig geraten. Ich muß gestehen, daß ich mich trotz intensiven Spielens noch nicht bis zur Cyberspace-tauglichen Ausrüstung vorarbeiten konnte. Deswegen kann ich auch nichts über die Qualität der 3D-Szenen sagen. Die "normale" Hackerei hat mir allerdings außerordentlich Spaß gemacht. Die Atmosphäre großer Computersysteme ist gut getroffen; die Jagd nach Paßwörtern, Programmen und Daten reizte mich dazu, ganze Nächte durchzuspielen.

Mein einziger Kritikpunkt wäre Auch wenn sich Neuromancer der etwas träge Spielfluß in der realen" Welt. Wenn man durch Chiba City streift, braucht man dank häufiger Diskettenzugriffe kommt die Atmosphäre des Buchs und einem eher behäbigen Gang Spielfigur recht lange der (manchmal eine Minute und länger), bis man am Ziel ankommt. Meine ungeduldige Natur empfindet solche Wartezeiten geradezu

> Ansonsten bin ich rundum zufrieden mit Neuromancer. Das Spiel ist recht komplex und wird mich mindestens noch ein paar Wochen mit Spannung und auch mit viel Humor in Atem halten.

Magic Computerspiele

Versand - Verkauf

Trierer Straße 110 • 8500 Nürnberg 50 • Tel. 0911/48871

Spiele für alle Systeme preiswert, schnell und topaktuell. Versand auf Rechnung. Zahlung nach Erhalt. Porto DM 2,50 pro Bestellung. Kostenlose Preisliste sofort anfordern. Bitte Computertyp angeben.

Versand und Bestellung 24 h täglich.

14.00-18.00 Geschäftszeiten Montag-Freitag 10.00-14.00 Laden: Samstag 10.00-17.00 Langer Samstag

Softwareversand Melchart Innsbrucker Straße 32 · 8238 Bad Reichenhall

Tel. 08551/645	14 9.00	-12.00 14.30-18.00 Uhr		
GFA Basc-Compler v2 GFA Basc-Inerpreter v3 GFA Assember CopyStar v3 G Copy Allen Syndrom Almspeddon Man Indian Mission Phartasm Sidowinder	79,00 29,00 144,00 88,00 56,95 64,95 55,95 119,00 54,95	C 54: Bard's Tale III Die Fugger Empire Strike back Giana sisters Kampfgruppe Magneron Salamander Wasteland Amstrad CPC: Bard's Tale Gybernoid Get Doxter II She Fox	39.95 44.95 56.95 44.95 46.95 54.95 44.95 44.95 44.95	29,95 32,95
Bad Cat	62,95 53,95 63,95	Street Gang	44,95 29,90 64,95	
Sidewinder	32,95 39,00	Access Four	199,00	

Reichhaltige Auswahl - Computer, Drucker, Zubehör auf Anfrage Boi Vorauskasse keine Versandkostent - Kostenlose Preisliste

Flashpoint Elektronik -The Spiele Vertriebs GmbH Genius in Im Giefenacker 4 5400 Koblenz Games Telefon 0 26 06 / 331 NEUHEITEN Bärenstark Goonis II 98.94 Nintendo-Vorführkonsole* A inclusive Ice Climber und Original Ein Super-Abenteuer-Spiel erster Klasse. Super Mario Bros. Castlevania 98,94 ۲ 'solange Vorrat reicht 259,94 Das Spiel der Superlative. 0 **Nintendo-Games** Preishammer L R Legend of Zelda 84,94 Nintendo-Konsole Adventure of Link 84,94 ohne Ice Climber mit Superspiel 0 T Punch Out Adventure of Link 83,94 Metroid 299,94 Kid Icarus 83,94 G E Rad Racer 79,94 SpaBpreis-Paket 73,94 Gumshoe -NEU-R.C.Pro Am 63,94 Joystick Advantage Ice Climber 64,94 64,94 Punch Out Balloon Fight 64,94 Rad Racer Soccer E 224,94 64,94 Excite Bike Wild Gunman 64,94 F Ш **Jubelpreis-Paket** Ski Slalom 64.94 Donkey Kong Math. -NEU- 64,94 0 H Legend of Zelda -NEU- 59,94 Ice Hockey Ternis Super Mario 59,94 Ē R Nintendo LCD-Taschenspiele vorrătio Soccer 184,94 Preise anfordern! D Г SEGA **NEU - NEU - NEU** Ē ٦ Master System Nintendo-Jovstick Alex Kidd R E Wonderboy I Advantage

After Burner

7illion I

CONVENTE STATELE

Elite

Atari ST (Amiga, MS-DOS)
ca. 70 Mark (Diskette) * Firebird

Grafik	74	•	•	•	•	۴	•	•	3		
Sound	27	•	•	÷							
Power-Wertung	85	•	•	•	•	*	•	1	•	4	

lite ist eine Weltraumflug-, Handels- und Kampf-Simulation. Sie starten mit einem kleinen, mäßig ausgerüsteten Raumschiff eine Karriere als Sternenhändler, der zwischen über 2000 Planeten pendelt und mit allen mögli-



Viel Gegenverkehr beim Anflug auf eine Raumstation (ST)



Elile war schon immer der Klassiker der Software-Branche, ein Programm, von dem man immer nur in Ehrfurcht sprach. Bis heute ist es eines der komplexesten 8-Bit-Spiele — über 2000 verschiedene Planeten sprechen für sich.

Die ST- und Amiga-Umsetzungen sind spielerisch dem Original fast identisch nachempfunden. Die Programmierer haben lediglich ein

paar neue Spezial-Missionen hinzugefügt. Technisch hat sich aber vieles verbessert: Bunte, ausgefüllte und dennoch flotte 3D-Grafik macht den Flug durch die Galaxis um Klassen schöner als auf dem C 64. Außerdem haben die Programmierer den 16-Bit-Versionen eine flotte Benutzerführung verpaßt, die mit gut gezeichneten Bildchen und einprägsamen Menüs den Griff zum Handbuch fast überflüssig macht. Das 60 Seiten starke, toil geschriebene Handbuchist übrigens in Deutsch. Wer sich Weihnachten nur ein einziges Spiel für ST oder Amiga kaufen will, sollte zuerst einmal an "Elite" denken — dieses Programm wird Sie auch noch an Ostern in Atem halten.

chen Waren handelt. Geschicktes Taktieren führt zu Reichtum; Reichtum führt zu besserer Ausrüstung. Und die macht es Ihnen leichter, sich gegen den Abschaum des Universums zu wehren.

Ständig wollen Ihnen Weltraumpiraten ans Leder. Wer in den Raumschlachten siegt, behält nicht nur sein Leben, sondern erhält auch Kopfgeldprämien. Es könnte sich unter Umständen aber auch lohnen, selber zum Piraten zu werden und hilflose Händler zu überfallen. Und dann sind da noch

die Thargoniden, schleimige Aliens aus einer anderen Galaxis, die sich bei uns einnisten wollen.

Wer lange genug überlebt und sich als guter Händler und Kämpfer erweist, wird nach und nach auf eine Handvoll von Spezialmissionen stoßen, die dem Piloten das Letzte abverlangen werden.

Endziel des Spiels ist es, durch Ansammeln von Geld und Punkten zum "Elite"-Piloten zu werden — eine Aufgabe, an der Sie garantiert mehrere Monate sitzen werden. bs

Trivial Pursuit II

Amiga (Atari ST, C 64, CPC, MS-DOS, Spectrum) 39 Mark (Kassette), 49 bis 79 Mark (Diskette) * Domark

Grafik	67	*	*	•	•	•	•	e		
Sound	60	•	•	•	•	•	?		Key i	
Power-Wertung	77	•	•	•	•	•	•	1		

ie hieß die erste Solo-LP von Paul Young? Wer gewann 1988 das Damen-Finale in Wimbledon? in welche Himmelsrichtung blickt die Sphinx? Etwa 3000 Fragen dieser Art beschäftigt seit Jahren die Anhänger des Brettspiels "Trivial Pursuit". In Wissensgebieten wie "Sport", "Naturwissenschaften" oder "Geschichte" wird Allgemeinwissen abgefragt. Bereits vor zwei Jahren erschien eine sehr gute Computerumsetzung von Trivial Pursuit, die heute noch als bestes Quizspiel für Heimcomputer gilt. Rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft kommt jetzt der Nachfolger heraus. Er heißt "Trivial Pursuit - A new Beginning" und bietet neben neuen Fragen auch ein leicht geändertes Spielprinzip.

Eine dazu passende Story darf auch nicht fehlen: Irgendwann, in ferner Zukunft, ist die Erde ein sterbender Planet. Alle wollen deshalb zum Planeten "Genus 2" auswandern. Eine Landeerlaubnis gibt's aber erst, wenn man sechs Gegenstände aus anderen Welten durch das Beantworten von kniffligen Fragen erbeutet. Auf Genus 2 geht die Raterei dann weiter, bis der schlaueste Spieler schließlich als Sieger feststeht. Man soll sich durch Weltraumstory und neue Grafik aber nicht täuschen lassen: Auch bei Trivial Pursuit II dreht sich alles um das Beantworten der Quizfragen. Erfreulicherweise gibt es eine sehr gute deutsche Version des Programms, bei der alle Texte übersetzt wurden.



Auch wenn der Spielmodus etwas geändert, die Grafik verbessert und eine richtige Hintergrundstory dazuerfunden wurde: Trivial Pursuit bleibt Trivial Pursuit. Fans dieses Quizspiels werden vom Nachfolger sehr angetan sein, denn die zirka 4000 neuen Fragen sorgen für nächtelanges Grübeln. Domark hat sehr auf Altbewährtes gesetzt und große spielerische Experimente gescheut.

Wer solche Frage-und-Antworten-Spiele mag und ein paar Freunde zusammentrommeln kann, wird den Kauf des Programms nicht bereuen. Man kann es zwar auch alleine spielen, doch dann geht meiner Meinung nach viel vom Spielwitz verloren. Zum Glück ist Trivial Pursuit eines der Programme, mit denen sich die ganze Familie vor den Bildschirm locken läßt. Und bis die letzte Frage beantwortet ist, ist bestimmt ein neuer "Question Pack" mit Trivial-Nachschub erschienen.



Die ollen Griechen wurden nicht vergessen (Amiga)

INTERNATIONAL



SOFTWARE KÖLN

	AM GA	ST	AMIGA	ST		AMIGA	ST
Alien Syndrem dt.	54.90	\$4.90	Daley Thompson d. 69,90	69,90	Ooze dt.	69,50	65,90
Andenmeda Mission	54.90		Starglider II dt. 69.50	69.90	Out Run	59.90	59,90
Bard's Tale II dt.	69,90		Somm, Olymp, 88 41, 54,50	54,90	Ports of Call dt.	79,50	
Bomb Jack ct.	64.90	\$6,90	Street Sport Baseball 64,90		Starray dt.	59,50	55,90
Carrier Command ét.	69,90	69,90	Star Trash	54,90	Superstar Icehockey dt.	64,90	64,90
Captain Blood dt.	69,90	69,90	Sub Battle Sim. 68,90	63,90	Space Harrier dt.	3.A.	54,90
California Games et.	64,90	64,90	Stellar Crusade	69.90	Slock Market	58,90	58,90
Down at the Trolls dt.	48,90	48,90	Oragoes Lair a.A.		Sargon III dt.	69,90	
Dungeon Master d'.	*69,00	69,00			Tanglewood ct.	54,90	54,90
Elite ct.	a.A.	69,90	→ Versandper N4 plus 6.5	M308	The Empire Strike Back	54,50	54,90
Fußball Manager I dt.	58,90	58,90	+ Ussere sktuelle Preisli		Uttima V	69,10	61,90
Fugger dt.	53,90	\$3,90	erhalten Sie gegen 40		Univeral Military Sin. dt.	69,50	65,90
Interceptor ct.	68,90		in Briefmarkea		Super Flang On	a.A.	64,90
Iceball dt.	49,90		(Computertyp angeben)		Vrus	54,90	54,90
Katakis dt.	40,00		24 Std. Bestellanna		Tetra Quest	59,50	
Kampi um die Krose dt. Night Raider		64,90 59,90	(Anrufbeartworter)		Winter Edition	2.A.	1.A.
Leaderboard Collection	69.90	69.90	* Preisandirungen vorten	atten	* Bei Drucklegung roch n	icht liefer	bar

We tere Neuerscheinungen vorrätig! Bitte nachfragen!

Computer Softwarevertrieb Postfach 8301 10, Heidenrichstr. 10, 5 Köln 80, Mc.-Fr. 14-19 Uhr, 2 0221/604493

XT-RECHNER AB 998 D	M /	AT R	ECHNE	R AB 1698 DM	_	Gm	DH
TITEL	AMIGA	ST	IBH	TITEL	MIGA	зт	IBM
LIEM SYNDROME	49	45	100	KAMPFGRUPPE	50	64	59
SEASOID II		48	54	KATAKIS	45		
ERRUDA PROJECT	59	59	38	MICKEY MOUSE	540	50	
CONTC COMMANDOS	59	45	49	HORIEVILLE KAMOR	60	64	
900	44	49	50	METHERWOOLD	50	50	
IDDLS DODDLE	47	40	120.00	PHANTASH	45	49	
RRITE CONNAID	59	59		QUADRALIEN	45	45	63
SURB/ CRESTLE	40	4.0		BEISE I MITTELP. D. ERDE	45	58	51
BRUPTION	59	59		STARSLIDER II (11/88)	62	62	133
ALEY THOMPSON	57	57	61	STREET FIGHTER	59	45	
PENDER OF THE CROWN	63	64	47	SURMER OLYMPIAD SS	41	48	64
E FUGGED	45	49	47	SUPER STAR ICEBOCKEY	51	58	52
A 16 INTERCIPTOR	54	100		THE EXPIRE STRIKES BACK.	45	49	
DE AND PORGET	55	55	59	UNIVERSAL MILITARY SINUL	61	59	51
TE BEE ATR BALLY	45	1700		VIRUS	41	4.0	
PAFFITE NAM	45			WORLD TOUR GOLF	60		63
ISER	109	99		IERO GRAVITY	36		
AMPF UM DIE KRONE	63	63	100	IYNAPS	52	52	

◀◀◀ SSS ▶▶▶ Siggis Software Shop ◀◀◀ SSS ▶▶▶ * Knüllerpreise * Ein Preisvergleich lohnt sich immer! * Knüllerpreise *

Amiga & ST-Spiele	Aniga/ST	G64/128 Spiele	Disk/Cass	C64/128 Spinle	Disk/Cass
Atensystrom	56.50/56.50	Flight Sim. II dt.	89.50/	Pirates	52,50/4850
Bard's Tale II	68.50/	Football Manager II	44.50/32.50	President missing	42,501
Bermuda Projekt	68.50/68.50	Fugger	42.50/32.50	Pub Games	38,60/29.50
Bionic Commando	68.50/56.50	Gary Lineker Hot Sho's	46.50/36.50	Salamander	48.50/32.50
Carrier Command	72,50/72,50	Giana Sistors	44,50/38,50	Sinbad	48,501
Corruption	72.50/72.50	Hawkeye	38.50/32.50	Sammer Olympiada	48.50/32.50
Craps Academy	68,50/	Hot Shot	42.50/32.50	Street Fighter	48.50/32.50
Cybernoid	58.50/58.50	1.0.	42.50/32.50	Superstar Icehockey	42.50/32.50
Down at the Troll	56,50/56,50	Impossible Mission II	44.50/32.50	She For	44.50/3850
Etonstar	72.50/	Infiltrator II	48.501	Test Drive	46.50/38.50
Froger	54.50/54.50	Jack the Ripper	44.50/32.50	Three Stooges	48.50/
Hetshot	58.50/58.50	Kampforuppe	78.50/	The Enforcer	29.50/
Katakis	56.50/	Knights of Desert	£2.50/	Ultima I oder III	64.50/
Kampfgruppe	78.50/	La Crackdown	46,50/34,50	Ultima IV oder V	69,507
Legend of Sword	68.50/72.50	Man ac Mansion dt.	44.50/	Vindicator	48.50/3450
Mickey Mouse	58,50/56,50	Marzuder	46.50/32.50	Wasteland	48,50/2950
Netherworld	58,50/58,50	Mickey Mouse	46.50/36.50	Winter Olympiade '88	38.50/32.50
Sab Battle Simul.	68,50768,50	Nam	42,50/	Wizzard Wars	38.50/
Superstar Icehockey	68.50/68.50	Netherworld	48,50/36,50	Wonderboy	46.50/
Grand Stam Tennis	56.50/	Night Baider	48.50/36.50	Zynaps	38,50/29,50

S. Gebauer 44 N E U >> Park Str. 7a 5880 Lüdenscheid ◀◀ Bestell- ▶▶ Tel.: 02351-24502

Liste gegen Freiumschlag mit * 1,20 DM Briefmarken Porto Zur Auslieferung gelang: ausschließlich nur Originalware Bei großer Nachfrage nicht jeder Artikel sofort lieferba:

Unser Public-Domain-Pool »Amiga«

Fish	1-145	TBAG	1-19	Casa Miga	1-21
RPD	1-113	Ruhr	1-11	Tiger	1-8
Auge	1- 25	Kickstart	1-75	ES/PD	1-75
-	os 1- 30	Panorama	1-64	Chiron	1-57
ACS	1u- 59	SAFE	1-21	RMS	1-25

Slideshows, DBW Render + Anleitung und vieles mehr. Der Preis nach wie vor 3,50 DM!

Jetzt neu! Public Domain für MS-DOS!

Zur Zeit ca. 800 Disketten vorrätig! Es wird auf Markendisketten koplert. Hier liegt der Einheitspreis bei 5,- DM pro Disk!

C.S.S.

Consulting-System-Software Auf der Warte 46, 6367 Karben 1, Telefon 06039/5776

Kundendienst ist für uns kein leeres Schlagwort.



<u>beraten Sie</u> kostenlos bei der Gestaltung Formulierung Ihrer Anzeige.

Red Storm Rising

Die neue Simulation von Microprose: Einsam, allein und atomgetrieben läuft ein U-Boot aus, um die bösen, bösen Feinde zu den Fischen zu schicken.

C 64 (MS-DOS) 59 bis 79 Mark (Diskette) * Microprose

Grafik	66	•	?	•	?	•	?	9		
Sound	46	*	۰	•		e				
Power-Wertung	82	•	•	•	9	•	•	٠	•	

as Spiel "Red Storm Rising" entstand nach dem gleichnamigen Rodes Bestsellerautoren Tom Clancy. Die Handlung dieses Wälzers läßt sich schnell erzählen: Terroristen stecken Ölfelder in Brand, die für die Sowjetunion mächtig wichtig sind. Die Sowiets sehen ihr Imperium schon ohne Strom, geraten in Panik und sacken aus taktischen Gründen Westdeutschland ein, worauf ein übler konventioneller Kriea entbrennt. Die NATO-Streitkräfte versuchen verzweifelt,

Tech als in einem CD-Spieler. Ein hochsensibler Sonar, ferngelenkte Torpedos, blinkende LEDs und natürlich ein Bordcomputer lassen das Herz jedes Techno-Freaks schneller schlagen.

Bevor Sie aber abtauchen, suchen Sie sich eines von vier Jahren aus, in dem die Mission stattfinden soll. Danach wählt man das passende U-Boot und klappert das Arsenal nach der entsprechenden Bewaffnung ab. Zu guter Letzt können Sie noch vier verschiedene Schwierigkeitsgrade (einfach

can hours

Captain, we have a sonar contact, bearing oil degrees!

Ravigation shows open water.

Your Orders, Sir?

General Quarters! Prepare for battle!

XO. Report Ship Status

Review Mission Orders

Computer Los

Die Crew gehorcht im Nu: Befehle gibst Du! (C 64)

sich ihrer Haut zu erwehren und rufen die Amerikaner zu Hilfe. Ein paar Kapitel aus diesem schaurigen Buch, nämlich die Schilderung einer amerikanischen U-Boot-Mission, haben die Softwarespezialisten von Microprose zu einer Simulation verbraten.

Sie sind, wie unschwer zu erraten, der Kapitän des U-Boots. Doch U-Boote sind auch nicht mehr das, was sie einmal waren; früher gab's harte Männer, Pin-Up-Girls in den Spinden, ratternden Dieselantrieb und kaputte Torpedos. Heute steckt in diesen Booten mehr Highbis fast unmöglich) einstellen. Um sich an die üppigen Kontrollen zu gewöhnen (fast die ganze Tastatur ist belegt), können Sie erstmal einen kleinen Zerstörer oder ein einzelnes U-Boot "Probe-versenken". Ihnen kann dabei nichts passieren, denn die feindlichen Geschosse sind garantiert TÜVgeprüfte Blindgänger. Kniffliger wird's dann schon bei den elf Einzelmissionen, bei denen die russischen Schiffe mit scharfer Munition schießen.

Wenn Sie sich hier richtig sicher fühlen, können Sie mit dem eigentlichen Spiel beginnen. Zuerst erscheint, wie bei der Tagesschau, die aktuelle Lage auf dem Bildschirm. Hier erfährt man, wer welche Gebiete besetzt, wie es um die Truppen steht und was die offiziellen Stellen wieder dementieren müssen. Dann bekommen Sie vom Hauptquartier eine Mission zugeteilt.

Nachdem Sie sich im Hafen ausgerüstet haben, steuern Sie das Boot auf einer Landkarte ins Zielgebiet. Sobald man Sonarkontakt mit dem Feind hat, kann man die Torpedorohre anheizen. Dann steuert man leise auf sein Ziel zu, feuert seine Torpedos, Sea-Lances, Harpoons, Tomahawks oder Stinger Missiles und versucht, so schnell wie möglich zu entkommen. Wird man entdeckt, ist man schnell

damit beschäftigt, feindlichen Torpedos auszuweichen. Doch die sind mit einer Zielautomatik ausgerüstet und lassen sich nicht so schnell abschütteln.

Eine Mission dauert durchschnittlich 20 Minuten. Wenn Sie erfolgreich sind, ist der Krieg schnell beendet, wenn Sie herumtrödeln, dauert's entsprechend länger.

Fast alle Kommandos werden über die Tastatur eingegeben, nur das Abfeuern der Torpedos geschieht per Joystick.
Erfreulich ist, daß man neben der obligatorischen HighScore-Liste auch Spielstände
speichern kann. In der stillecht
roten Packung liegt neben der
Diskette ein 120 Seiten starkes
Handbuch sowie eine unverzichtbare Tastaturschablone.

Unter dem ewigen Eis brennt der Reaktor so heiß (C 64)



Finden wir uns damit ab: Ein Spiel wie das erfreulich friedliche "Pirates" wird es bei Microprose nicht mehr so schnell geben. Nichts gegen "Wild" Bill Stealey und seine Crew, aber hier basteln sie kräftig am Feindbild: Die armen Bewohner der westlichen Hemisphäre werden von den allzeit expansionswilden Sowjets überfallen. Ich kann mich mit dieser Schwarzweiß-Malerei nicht sonderlich anfreunden.

Doch wie fast alle Microprose-Simulationen spielt sich auch "Bed Storm Flising" recht spannend. Keine Mission gleicht der anderen. Die vielen Details erschlagen den Spieler förmlich: Jeder der 35 Gegner hat eine eigene Taktik, eine eigene Bewaffnung und ein eigenes Sonarprofil. Trotzdem wird das Spiel nie verwirrend.

Außerdem sind die Gegner verdammt schlau — wenn es einen Preis für intelligente Computergegner gäbe, bekäme ihn Microprose.

Dazu kommen die verschiedenen Schwierigkeitsgrade, die sehr fein abgestimmt sind. Wird dem Spieler der eine Gegner zu leicht, ist der nächsthöhere Grad nicht gleich unspielbar schwer. Wenn man sich auch noch an die Pünktchengrafik gewöhnt hat, merkt man, wieviel Arbeit in dem Programm steckt.

Wer eine schnelle U-Bcot-Ballerei mit taktischem Einschlag wie beim Vorgänger erwartet, wird aber enttäuscht auf Tauchstation gehen. Man kann beispielsweise nicht mehr autrauchen und die hübsche Bordkanone benutzen. Man taucht in dieser Simulation nicht einmal mehr auf. Dafür bekommt man viele Torpedos, knackige Gegner und ein grundsolides Spiel, das Hobbystrategen und U-Boot-Fans mächtig erfreuen wird.

Tetra Quest (Amiga)

Bei dem abstrakten Puzzlespiel "Tetra Quest" geht es darum, Münzen in der richtigen Reihenfolge einzusammeln. Jeder der 96 Level hat vier Bildschirme, zwischen denen hin- und hergeschaltet wird. In jedem Bildschirm liegt eine Münze. Der Weg zu den Münzen ist nicht einfach, denn oft müssen Sie Teleporter benutzen und Schalter betätigen, ohne sich dabei von den herumstreunenden Aliens berühren zu lassen. Für Notsituationen können Sie Ihre Spielfigur auch in einen Vogel verwandeln, der kurzzeitig alle Hindernisse überfliegen kann.

Grafisch reißt Tetra Quest keine Bäume aus; selbst auf einem C 64 wäre diese Grafik viel zu langweilig. Hinzu kommt eine unpräzise Steuerung, die das Programm fast unspielbar macht. Ständig schießt man über das Ziel hinaus und rast in Aliens hinein, denen man eigentlich ausweichen wollte. bs

POWER-Wertung: 43 Amiga (Atari ST) 69 Mark (Diskette) * Microdeal

Robbeary (Amiga)

Hübsche Grafik, lasches Spielprinzip—das ist die Kurzbeschreibung von "Robbeary". 24 Levels lang müssen Sie Obst aufsammeln, Leitern hochklettern, über Abgründe hüpfen und sich von Ihren Feinden nicht erwischen lassen. Dieses Kletterspiel macht zwar zu Beginn etwas Spaß, ermüdet aber nach kurzer Zeit gewaltig. Die einzige Abwechstung, die geboten wird, sind andere Früchte zum Aufsammeln und schnellere Gegner. Die wenigen Extras (z. B. Warp in den nächsten Level oder höhere Geschwindigkeit) sind nicht besonders einfallsreich.

POWER-Wertung: 23 Amiga 59 Mark (Diskette) * Anco Clevere
Tele-Spieler schwören
drauf:
Competition Pro-Joystick.
Was sonst?!

Das Original gibt's
nur von

Marketing GmbH, Hamburg
Im Fachhandel. In Versandund Kaufhäusern.

halb etwas zu leicht sein. Grafisch zeigt Cybernoid bunte und schnelle Sprites. Der ST kommt bei zu vielen Objekten aus der Puste und wird etwas langsamer. bs



POWER-Wertung (Amiga): 78
POWER-Wertung (ST): 76
Amiga, Atari ST (C 64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette).
39 bis 69 Mark (Diskette) * Hewson

Cybernoid (Amiga/ST)

Die Welle der 16-Bit-Umsetzungen von Hewson reißt nicht ab. Nun ist auch "Cybernoid" für ST und Amiga erschienen. Grafisch gleichen sich die beiden Versionen wie ein Ei dem anderen. Auf dem Amiga hat Cybernoid viel schönere Sound-Effekte zu bieten als die ST-Version.

Spielerisch ist alles beim alten geblieben: Piraten haben dem Spieler allen Reichtum geklaut. Der Bestohlene fliegt mit dem Raumschiff Cybernoid in die Piratenhöhle und räumt dort mächtig auf. Fünf verschiedene Extras stehen zur Verfügung, mit den Funktionstasten schaltet man zwischen ihnen um. Weitere Extras lassen sich aufsammeln. Gegenüber den 8-Bit-Versionen wurde der Schwierigkeitsgrad von Cybernoid etwas entschärft. Für sehr gute Spieler wird das Programm des-

Starray (ST)

Auf den ersten Blick erkennt man kaum Unterschiede zwischen dem Amiga-Vorbild und der ST-Version von "Starray". Es ist schier unglaublich, was Steve Bak ("Return to Genesis") aus dem ST alles herausgeholt hat. Das Scrolling ist zwar nicht ganz so rasant und fließend wie auf dem Amiga, aber für ST-Verhältnisse erstklassig.

Starray auf dem ST läßt aber spielerisch einiges zu wünschen übrig. Wenn man zum Beispiel sein Raumschiff wenden will, dauert es einen Moment, bis der Compu-

POWER-Wertung: 52 Atari ST (Amiga, C 64, MS-DOS) 39 Mark (Kassette), 59 bis 79 Mark (Diskette) * Logotron ter den Joystick-Befehl ausführt. Durch die gebremste Geschwindigkeit geht ebenfalls einiges an Spielwitz verloren. Starray gehört zu den Spielen, die speziell für den
Amiga entwickelt wurden. Man sollte nicht
krampfhaft versuchen, so ein Spiel auf
den ST umzusetzen. Wer unbedingt einen
horizontal scrollenden "Defender"-Verschnitt für seinen Alari haben will, kann
sich das Programm kaufen. Es gibt aber
weit bessere Ballerspiele für den ST. mg

IK + (ST)

Die ST-Umsetzung des Karatespiel-Klassikers "IK +" ist mit dem C64-Vorbild so gut wie identisch. Die Grafik wurde ein wenig verfeinert, doch der Spielablauf ist der gleiche geblieben. Bis zu zwei Spieler gleichzeitig plus ein Computerkämpfer versemmeln sich gegenseitig mit einem guten Dutzend verschiedener Hiebe und Tritte. Spieltechnisch kann "IK +" überzeugen. Da es auf dem Atari ST nur wenige gute Kampfspiele gibt, sollte diese Umsetzung ein Renner werden.



POWER-Wertung: 77 Atari ST (C 64, CPC, Spectrum) 35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) * System 3

Hostages (ST)

"Hostages" ist eine Mischung aus Action- und Strategiespiel. Die Action steht dabei klar im Vordergrund. Sie kontrollieren eine sechsköpfige Elitetruppe, die fünf Geiseln aus einer Botschaft befreien soll. Das Spiel besteht aus vier unterschiedlichen Szenen, die sich sowohl in der Grafik als auch im Spielprinzip unterscheiden. Zu Beginn muß man sich geschickt an den Suchscheinwerfern vorbeimogeln, um ungesehen in die Botschaft zu gelangen. Danach wird im Gebäude nach den Geiseln gesucht und mit den Kidnappern gekämpft. Die Grafiken sind zum Großteil sehr gut gezeichnet. Musik und Soundeffekte können sich ebenfalls hören lassen. Dank der verschiedenen Schwierigkeitsgrade werden Anfänger nicht verschreckt und Profis noch gefordert. Alles in allem ein ansprechendes Programm, das durch ein ungewöhnliches Spielprinzip angenehm überrascht.



POWER-Wertung: 70 Atari ST (Amiga, CPC, MS-DOS) 49 bis 69 Mark (Diskette) * Infogrames

Battle Island (C 64)

Was nützt mir ein über 350 Bildschirme großes Spielfeld, wenn das Spielprinzip nichts taugt? "Battle Island" ist eines der



POWER-Wertung: 38 C 64 29 Mark (Kassette), 39 Mark (Diskette) ★ Novagen

typischen "Lauf-durch-die-Gegend-undballer-alles-ab"-Spiele. Mit einem Krümelsprite, das sich auf einer einsamen Insel mit Hunderten von feindlichen Soldaten anlegt, müssen Sie Ihre Kameraden suchen. Dank einer Karte der Insel, die dem Spiel beiliegt, und einem Scanner am unteren Bildschirmrand können Sie Ihre Position jederzeit genau bestimmen. Ruckfreies Scrolling und wenig aufregende Extrawaffen steigern die Spielmotivation nur minimal. Dieses langweilige Programm würde ich selbst als Billigspiel nicht kaufen, und schon gar nicht für knapp dreißig Mark.

Foxx fights back (C 64)

Das schärfste an diesem Spiel ist die Hintergrundstory: Ein müder Fuchs wird von seiner Gattin aus dem Bau geschmissen, um Futter zu organisieren. Doch in Wald und Flur wird er mit allerlei Feinden konfrontiert. Allen voran Jagdhunde, die sonst auf den berüchtigten Fuchsjagden durchs Unterholz schnüffeln. Doch diesmal schlägt unser Fuchs zurück: Mit einem MG kann er sich ordentlich an den Hunden rächen.

"Foxx fights back" ist ein witziges Action-Spiel, das sich selbst überhaupt nicht ernst nimmt. Neben der schwarzhumorigen Spielidee und netter Grafik hat das Programm nicht sehr viel zu bieten. Es ist eine spielbare Ballerei, die aber relativ rasch langweilig wird.



POWER-Wertung: 46 C 64 (Spectrum) 35 Mark (Kassette), 39 Mark (Diskette) * Image Works

Fernandez must die (C 64)

Spielideen am Rande der Geschmackslosigkeit: Bei "Fernandez must die" zieht man als Söldner durch einen mittelamerikanischen Staat, um den örtlichen Diktator umzubringen. Der Spieler steuert den Söldner entweder zu Fuß oder im Jeep und kämpft gegen Soldaten, Panzer und Flugzeuge. Das riesige Spielfeld scrollt sauber von oben nach unten, viele bunte Sprites sind zu sehen. Spielerisch ist das Ganze

POWER-Wertung: 40 C 64 (Amiga, Atari ST, CPC, Spectrum) 35 Mark (Kassette), 49 bis 59 Mark (Diskette) Image Works

AMGA aktuel Dieter Hieske · Ladenlokal Schillerstraße 36 6700 Ludwigshafen-Oggersheim · Telefon 0621/6731 05 Öffnungszeiten: Montag - Freitag 9.30 - 12.00 Uhr/14.00 - 18.00 Uhr, Samstag 9.00 - 13.00 Uhr. Nutzen Sie außerhalb dieser Öffnungszeiten unseren Anruf-Bestellservice.

Spiele Software		Spiele Software		Spiele Software	
Bermuda Projekt	67,95	Fugger	51.00	Starboy	50,95
Craps Academy	67,95	Screaming Wings	22,50	Tangle Wood	50,95
20000 Meilen	50,95	Obliterator	56,00	Mortville Manor	67,50
Interceptor	67,95	GEE BEE AIR Rallye	44,50	Chubby Cristle	57,00
Icehockey Super	67,95	Bermuda Projekt	67.95	Thundercats	68,95
Arkanoid	50.95	Grand Slam Tennis	67.95	FUGGER	51,00
Zoom	50.95	Pink Panther	44.95	Quadralien	50,95
Volleyball Sim.	50,95	Fred Feuerstein	44.95	Analen der Röm.	67,95
Reise Mittelp.	50,95	Black Lamp	50.95	Bionic Commando	67,95
Corruption	67,50	Tracer	67.95	Sacrophaser	44,95
Shefox	50,95	Indian Mission	5095	INTERCEPTOR	67,95
Sub Battle Sim.	67.50	Bards Tale II	6750	CARRIER COMMAND	67,95
Pandora	57.00	Leatherneck	67.95	ATRON 5000	33,95
Alien Syndrom	51,00	Zero Gravity	50.95	Craps Academy Future Tank	67,95 41,65
Starray	67,95	Phantasma	50.95	Bards Tale II	67,95
Return Genesis	59.90	Fire & Forget	67.95	Pandora	55,00
Beyond Ice Palace	67,95	Kartagis	50.95	CORRUPTION	67,95
		pielen kann es unter Umständen		Charles and Charle	2.,00

Public Domain Service

über 1400 PD-Disketten lieferbar. Stand 1.8.88. Fish 1-150 ★ Amuse 1-3 Amicus 1-20 ★ Pfalz 1-60 Chiron 1-79 ★ Faug 1-61 Panorama 1-64 ★ TBAG 1-19 ★ Auge 1-17 Kick1.2 1-30 ★ Safe 1-21 Kickstart 1-80 ★ ACS 1-87 Taifun 1-70 ★ Tomado 1-30 RW 1-15 ★ Ruhr 1-15 RPD 1-123 ★ RHS 1-76 ★ RMS

KOPIERSERVICE

Preise nur im Versand gültig. Preisiliste und Public-Domain-Liste Im Ordner DM 6,- in Bridm. Versandkoston 8,00 DM Indl. Versicherung, Versand per UPS innerhalte 2 Tagen in BRD, Versand per Nachnahme der Versusses, Ausfandsversand nur per Versuskasse.

CasaMiAmiga * und andere

aber Schnee von vorgestern, ohne neue Ideen oder Extras. Aminteressantesten ist noch der Zwei-Spieler-Modus, bei dem in Teamwork vorgegangen wird. Insgesamt ein recht abgestandenes Spiel, das vor zwei Jahren wesentlich besser weggekommen wäre.

Garrison (C 64)

Inzwischen darf sich das Amiga-Spiel "Garrison" als offizielle Variante von "Gauntlet" (mit Segen von Atari Garnes) preisen — Grund genug, eine C 64-Version auf den Markt zu bringen. Leider hat die Grafik des Action-Spiels bei der Umsetzung arg gelitten. Die Sprites sehen grau und unförmig aus. Immerhin ist das Scrolling sauber und ein Modus für drei Spieler gleichzeitig vorhanden. Spielerisch sind alle Elemente aus "Gauntlet II" enthalten. Wer sich nichts aus der scheußlichen Grafik macht und Fan des Gauntlet-Genres ist, hat hier 132 Level lang Spielspaß.



POWER-Wertung: 61 C 64 (Amiga) 35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) Bainbow Arts

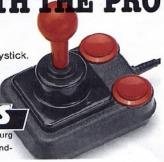
GO WITH THE PRO

Das Geheimnis erfolgreicher Spiele-Freaks: Competition Pro-Joystick. Was sonst?!

Das Original gibt's nur von

Marketing GmbH, Hamburg Im Fachhandel. In Versand-

und Kaufhäusern.



Ball-Blasta (C 64)

Der neueste "Breakout/Arkanoid"-Clone kommt von Zeppelin. Das Besondere an "Ball-Blasta" ist, daß man statt herunterfallenden Extras Geld einsammelt und sich damit nach einem geschafften Level Extras kauft. Im Shop werden sieben verschiedene Hilfen angeboten (von drei Bällen gleichzeitig über ein Schild, das gegen herumfliegende Aliens schützt, bis hin zu einem größeren Schläger). Der Preis ist von Extra zu Extra verschieden. 61 Level bieten eine ganze Menge Abwechslung und Spielspaß - vorausgesetzt, man hat nicht schon ein paar ähnliche Spiele zu Hause. Wer eine gute, preiswerte Arkanoid-Variante haben will, der ist mit Ball-Blasta bestens bedient.



C 64 15 Mark (Kassette), 19 Mark (Diskette) * Zeppelin

POWER-Wertung: 68

COMPUTERSPIELE und VIDEOFILME

- Unterhaltung in Perfektion -

C 64/128 Amiga, Atari ST PC-Kompatible			D D D	39,- 69,-
ESPIONAGE		114		
C 64/128 Amiga. Atari ST PC-Kompatible	K	28,95	000	39,- 69,-

C 64/128 K 23,90 D 29,95	CONTMACTED	0	61	DM 0	5 - (D)
	C 64/128	K	23,90	D	29,95

FERNANDEZ MUST DIE								
C 64/128	K	24,95	D	38				

SAMURAI WARRIOR									
C 64/128 CPC	К	24,95	D	39,95 39,95					

C 64/128	К	29,-	D	39,-
1943	K			
C 64/128	К	27.50	D	39

VIDEOFILME in VHS	Die 10 Gebote Zurück in die Zukunft Beverly Hills Cop E.T. (Restposten)	39,95 99,- 39,95 99,-	Musikvideos in Riesenmengen!!!
----------------------	--	--------------------------------	-----------------------------------

MacroDAT C 64/128 DM 40,- MacroText + MacroDAT zus. DM 69,- MacroText C 64/128 DM 40,- ALLE 3 ZUSAMMEN NUR DM 160,-

C 128 DM 95,- (D) MacroText C 64/128 DM 40,- ALLE 3 ZUSAMMEN NUR DM
Bestellen Sie sofort schriftlich oder telefonisch. Alles sofort lieferbar. Nachnahme + DM 5,-. Scheck + DM 3,-.
Katalog mit Gesamtprogramm liegt jeder Lieferung bei. Oder gesondert anfordern.

Ihr SOFTWARE-VERSAND WESP MAGIC LTD. POSTFACH 1302, 7332 EISLINGEN-FILS, Tel. 07161/83381







POWER-Wertung: 56 MS-DOS (Atari ST, C 64, CPC) 35 Mark (Kassette), 49 bis 69 Mark (Diskette) * Dinamic

In zwei Programmteilen mit je vier Levels bielet er ein munteres Action-Potpourri. Weltraumgefechte und Duelle Mann gegen Mann stehen auf der Tagesordnung. "Game Over II" ist nicht besonders originell, doch wer mal ab und zu eine flotte Knallerei auf seinem PC haben will, wird hier gut bedient. Schade nur, daß auch mit einer EGA-Grafikkarte nur die farbschwache CGA-Grafik auf den Bildschirm gebracht wird.

1943 (C 64, CPC)

Der Spielautomat "1943" hat mir schon so manches Markstück abgerungen. So primitiv diese Flugzeugballerei auch sein mag, spielerisch ist sie gut ausgetüftelt



POWER-Wertung (C 64): 16 POWER-Wertung (CPC): 33 C 64, CPC (Amiga, Atari ST, Spectrum) 35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) * Capcom/GOI und macht einen Heidenspaß. Von den Heimcomputer-Versionen kann man das leider nicht behaupten. Zwei Spieler gleichzeitig stürzen sich in ihre Flugzeuge, um diverse Gegner Level für Level aufzumischen. Scrolling und Sprite-Animation sind auf dem CPC recht müde; die Action hält sich in Grenzen. Richtig übel ist die C 64-Version geraten: Sie ist dermaßen leicht, daß ich vor dem Verlust eines Lebens vorzeitig einnicke. Auf CPC und C 64 ist "1943" ein rechter Fliegerkrampf. Meine letzte Hoffnung sind jetzt die ST-/Amiga-Umsetzungen.

Game Over II (MS-DOS)

Vor einem Jahr veröffentlichte das spanische Softwarehaus Dinamic ein Programm mit dem endgültigen Titel "Game Over". Doch so ganz vorbei ist das Spiel anscheinend doch nicht, denn jetzt gibt es mit "Game Over II" einen Nachfolger.

Aztec Adventure (Sega)

Action-Adventures sind eigentlich eine prima Sache. Aber "Aztec Adventure" ist eine Schande für die ganze Zunft. Die Grafik ist noch ganz passabel (immerhin gibt es elf grafisch unterschiedliche Level), aber den Spielwitz sucht man hier vergebens.

Schon zu Beginn kommt das große Gähnen, da die Spielfigur langsam und unbeholfen durch die Gegend schlendert. Mit Hilfe von fünf Extrawaffen müssen Sie sich gegen wilde Tiere, fleischfressende Pflanzen und menschliche Gegner behaupten. Das Gebiet komplett ablaufen und alles aufsammeln ist die beste Methode, um einen Level zu schaffen. mg

POWER-Wertung: 24 Sega Master System zirka 80 Mark (Mega Cartridge) * Sega

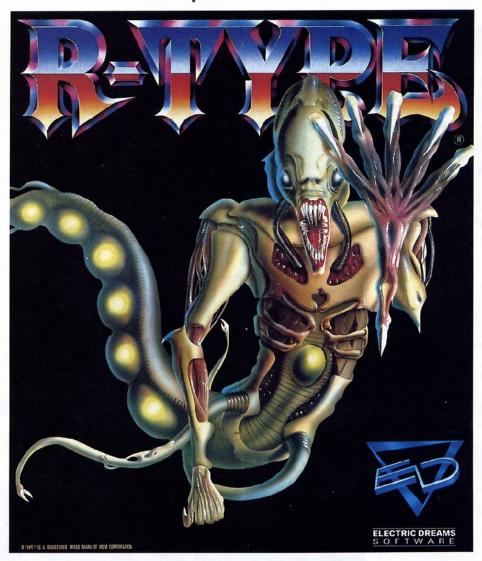








Oft kopiert - nie erreicht!



Diesmal wird es von der Original-Arcadenversion von R-Type nur eine Original-Computerversion geben. Und zwar von ELECTRIC DREAMS.

Die haben in überzeugender Weise den

IREM-Klassiker inclusive aller Besonderheiten umgesetzt. Vergeßt also alle Imitationen – es gibt nur ein R-Type. Ein Actionspiel, von dem die ganze Galaxie spricht. Erhältlich für C 64, Amstrad und Atari ST.

Informationen	? Coupon ausfüllen und abschicke
Name:	
Straße:	
PLZ:	Ort:





Phantasy Star

Das erste reinrassige Rollenspiel für das Sega-System ist eingetroffen: "Phantasy Star" bietet 512 KByte Programmspeicher, der mit Edelgrafik und Spielwitz vollgestopft ist.

Sega Master System 129 Mark (Vier Mega Cartridge + Batterie) ★ Sega

Grafik	84	1	1	1	1	1	1	1	1	
Sound	73	1	1	1	1	1	1	1		
Power-Wertung	83	1	1	1	1	1	1	1	-	

ollenspiele waren in Deutschland bislang eine Domäne der Computer. Für Videospiel-Systeme wurden bei uns keine Programme im Sill von "The Bard's Tale" oder "Ultima" angeboten. Mit "Phantasy Star", das im Dezember für das Sega Master System erscheinen soll, ändert sich die Situation.

Der Unterschied zwischen Phantasy Star und Action-Adventures wie Nintendos "The Legend of Zelda" besteht darin, daß man hier nicht alleine durch die Gegend läuft. Zwar lenkt man auch bei Phantasy Star zu Beginn nur eine Spielfigur, doch schon bald findet man Gefährten und erteilt schließlich einer Gruppe von

Gut!

Gleich das erste Rollenspiel von Sega ist ein Volltreffer. Die Molivation, Phantasy Star immer weiterzuspielen, ist enorm hoch, da laufend etwas passiert und man neue Monster, Landschaften und Personen kennenlemt. Hinzu kommt die atemberaubend gut gezeichnete Grafik.

Leider wird im Spiel recht viel gemetzelt und die Kampf-Zeremonie kann nicht abge-kürzt werden. Wennich schnell von Punkt A nach Punkt B kommen will, und mich unterwegs dauernd Monster angreifen, dann ist das irgendwann ermüdend und nervt etwas. Trotz-dem ist Phantasy Star ein packendes, abwechslungsreiches und gut konzipiertes Abenteuer, das mich wochenlang an den Monitor gefesselt hat.

vier Personen Befehle. Außerdem werden bei Rollenspielen Kämpfe mit Monstern und anderen Bösewichten nicht durch bitzschnelle Reaktionen am Joystick, sondern durch Angriffs- und Verteidigungstaktiken entschieden.

Schauplatz des Abenteuers ist das Algol-Sternensystem, das sich aus den Planeten Palma, Motavia und Dezoris zusammensetzt. Gestartet wird auf der Pflanzenwelt Palma, wo Sie die Rolle von Alis übernehmen. Die Kampfgefährten Myau, Odin und Noah gesellen sich im Lauf der Zeit zu Alis. Ihr oberstes Ziel ist es, den Tyrannen Lassic, der das Algol-System kontrolliert, vom Thron zu stürzen. Auf der Suche nach dem Unhold müssen die tapferen Vier auch die Eiswelt Dezoris und den Wüstenplaneten Motavia besuchen.

Wenn man nicht gerade die Planetenoberfläche erkundet (2D-Sicht aus der Vogelperspektive), schlägt man sich meist durch finstere Dungeons. Diese werden in eindrucksvoller und schneller 3D-Grafik dargestellt. Viele Geheimnisse werden hier gelüftet, aber auch viele Monster treiben sich in den Gängen herum und hinterhältige Fallen sind zu beachten. Die meiste Zeit ist der Snie-

Die meiste Zeit ist der Spieler bei Phantasy Star mit dem Kämpfen gegen Monster, Vam-



Das Basis-Spielprinzip unterscheidet sich kaum von populären Computerprogrammen wie "The Bard's Tale". Die gute Bonutzerführung und die wirklich edle Grafik von Phantasy Star sorgen aber für das gewisse Etwas. Die Bedienung mit den vielen neckischen Menüs ist sehr leicht zu Iernen.

Gestandenen Rollenspiel-Freaks, die sich auf Computern bereits an harte Nüsse wie "Ultima V" gewagt haben, wird Phantasy Star ein wenig zu einfach sein. Doch alle Sega-Besitzer, die mit dem Begriff "Rollenspiel" bislang nicht viel anfangen konnten, werden von Phantasy Star angenehm überrascht sein (vorausgesetzt, man kann sich den stolzen Preis leisten - 130 Mark hauen ganz schön rein).



Die Statistik zeigt, wie kräftig eine Spielfigur ist



Nun müssen Sie sich entscheiden, ob Sie angreifen oder abhauen wollen

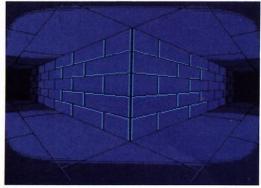


In den Städten kann man viele Informationen sammeln

pire und andere Halunken beschäftigt. Hat man einen Gegner besiegt, winken als Belohnung jede Menge Erfahrungspunkte und eine Schatzkiste,
die fast immer mit Gold gefüllt ist. Je stärker der Feind, desto
ergiebiger die Beute. Von der
Anzahl der gesammelten Erfahrungspunkte hängt auch
ab, welche Magje die Figur anwenden kann und wie stark seine physische Konstitution ist.
Magie ist überhaupt sehr wichtig bei Phantasy Star. Man

kann mit dem richtigen Zauberspruch nicht nur seine Gegner schrecken oder verborgene Fallen aufspüren, sondern auch verriegelte Türen öffnen und die Vierer-Gruppe an einen anderen Ort teleportieren.

Neben Dungeons findet man auf jedem Planeten natürlich auch Städte, wo hilfsbereite Einwohner Tips geben. Besonders wichtig sind die Shops, in denen es die unterschiedlichsten Hilfsmittel zu kaufen gibt. Wer das nötige



Flotte 3D-Grafik in den dämmrigen Dungeons

Kleingeld hat, sollte sich hier unbedingt eine gute Rüstung, ein scharfes Schwert oder ein robustes Schild kaufen. Diese Extras werden in jeder Preislage angeboten. Verschiedene Nahrungsmittel, ein Reisepaß, eine magische Lampe, ein Landrover oder ein Schnellboot sind nur ein paar Beispiele für das reichhaltige Angehot.

Wer Phantasy Star erfolgreich spielen will, sollte über mittelmäßige Englisch-Kenntnisse verfügen. Da die Hinweise im Spiel nicht nur unnützes Gerede sind, sondern wichtige Tips enthalten, dürfte man ohne Englisch nicht sehr weit kommen.

Da man für die Lösung von Phantasy Star mehrere Wochen oder sogar Monate braucht, kann man es natürlich nicht auf einmal durchspielen. Deshalb enthält das Modul eine Lithium-Batterie, die es erlaubt, fünf Spielstände zu speichern.

Great Ice Hockey

Sega Master System zirka 190 Mark (Mega Cartridge und Sports Pad-Steuereinheit) Sega

Grafik	38	1	1	1	1			
Sound	39	1	1	1				19
Power-Wertung	37	1	1	1	1			1

reat Ice Hockey" kann nur mit dem "Sports Pad" von Sega gespielt werden. Diese Steuereinheit

ist ein stabiler Trackball (eine Rollkugel), wie man ihn unter anderem aus der Spielhalle ("Centipede", "Marble Mad-



Jetzt ist mir klar, warum Sega Deutschland weder Great Ice-Hockey noch das Sports Pad vertreibt. Für verdammt viel Geld wird verdammt wenig Spielspaß geboten. Zum einen ist die Ice Hockey-Simulation recht dürftig. Gegen das tolle Nintendo-Ice Hockey macht die lasche Scga-Vorsion keinen Stich. Der Spielablauf ist zu langatmig und birgt keine Überraschungs-Momente. Selbst Sportspiel-Freaks befällt

schon nach dem ersten Drittel das große Gähnen. Zum anderen ist die Steuerung mit dem Sports Pad recht ungenau. Wer ist nur auf die ldee gekommen ist, ein Trackball wäre der ideale Controller für Sportspiele? Zum Glück hat man den Irrtum rechtzeitig eingesehen, denn außer lee Hockey gibt es nur noch eine American-Football-Simulation speziell für das Sports Pad. Mit dem Sports Pad kann man zwar auch alle "normalen" Sege-Module spielen, aber ich komme mit dem Joypad oder einem vernünftigen Joystick wesentlich besser zurecht. Great lee Hockey samt Sports Pad sind zu diesem Preis bestenfalls für Sammler interessant.



Dieses Modul gehört auf die Strafbank

ness") kennt. Per Umschalter wird zwischen dem "Trackball-Modus" (je schneller man die Kugel dreht, desto schneller bewegt sich die Spielfigur auf dem Bildschirm) und dem "Joypad-Modus" (digitale Steuerung wie bei Joypad) gewählt. Eine weitere Besonderheit ist das zuschaltbare Dauerfeuer für beide Feuerknöpfe.

Great Ice Hockey bietet sieben verschieden starke Computer-Gegner und einen Zwei-Spieler-Modus (vorausgesetzt, man hat zwei Sports Pads). Ehe das Match beginnt, wird die Spielzeit eingestellt. Man steuert jeweils die Spielfigur, die am nächsten beim Puck steht. Sie ist mit einem Pfeil über dem Kopf gekennzeichnet. Ein Feuerknopf dient zum Passen, mit dem anderen wird aufs Tor geschossen. Auf dem Bildschirm sieht man immer nur ein Drittel des Eis-Ovals. Erreicht die puckführende Spielfigur den Bildschirmrand, umgeblendet. Weder Great Ice Hockey noch das Sports Pad werden von Sega Deutschland angeboten. Beide Produkte kann man nur bei Händlern kaufen, die aus Amerika importieren.

Alien Crush

PC-Engine 99 Mark (Modul) ★ Naxat Soft

Grafik	78	1	1	1	1	1	1	1	1	
Sound	64	1	1	1	1	1	1	-		
Power-Wertung	73	1	1	1	1	1	1	1		

er Name "Alien Crush" (zu deutsch: "Alien-Gedrängel") macht dem Spiel alle Ehre. Eine Flipper-Simulation, in der es von finsteren Aliens nur so wimmelt, ist nicht gerade alltäglich. Bevor man sich via Metallkugel auf die Aliens stürzt, muß nur noch die Geschwindigkeit des Balles (schnell oder normal) bestimmt und eines von zwei Musikstücken gewählt werden.

Das Haupt-Spielfeld bei Allen Crush ist zwei Bildschirme groß. Verläßt die Kugel den sichtbaren Abschnitt, wird auf die nächste Szene umgeblendet. Je zwei Flipper im oberen wie im unteren Tell sollen die Metallkugel im Spiel halten. Für Abwechslung ist auch gesorgt, denn neben dem großen

Hauptflipper gibt es noch vier verschiedene kleinere Bonus-Flipper. Dorthin gelangt man allerdings nur, wenn die Kugel bestimmte Objekte am Spielfeldrand berührt. In diesen Bonusrunden kann man viele Punkte ergattern, aber zum Glück keine Kugel verlieren.

An grafischen Gags wurde bei Alien Crush nicht gespart. Angefangen von Echsen-åhnlichen Lebewesen, die aus den Bumpers schlüpfen, bis hin zu den Skelett-artigen Händen, die Öffnungen schließen oder freigeben. Da bei Alien Crush während des Spiels nicht ein einziges japanisches Schriftzelchen erscheint, kommt man bei diesem Modul zum Glück ohne jegliche Japanisch-Kenntnisse aus.



Der untere Teil des gruseligen Alien-Flippers



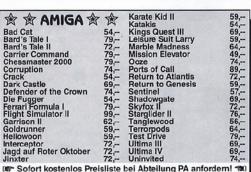
Sie suchen aute

Soft- und Hard-

ware!

Vorsicht, ängstliche Naturen sollten Alien Crush nicht in einem abgedunkelten Zimmer spielen und dazu den Sound laut aufdrehen. Die Grafik ist fantastisch gezeichnet. Stimmungsvolle Musik und tolle Sound-Effekte umtermalen zudem das unheimliche Geschehen. Bei Alien Crush stimmt auch der Spielwitz. Die Flugbahn und das Abprallverhalten der Kugel sind sehr realistisch. Außerdem verhält sich der

Flipper sehr fair gegenüber dem Spieler. Es passiert fast nie, daß die Kugel in die beiden Auslaufbahnen rollt. Selbst ein blutiger Anfänger kann den Ball relativ lange im Spiel halten. Für Flipper-Profis ist Alien Crush deshalb fast schon zu einfach. Das einzige, was mir an dem Flipper nicht gefällt, ist das Umblenden zwischen den zwei Bildschirmen.



I® Sofort kostenios Preisliste bei Abteilung PA anfordem! ⋘ Computer & Zubehör Versand Gerhard und Bernd Waller GbR Kieler Str. 623, 2000 Hamburg 54, ☎ 040/570 6007, BTX 040 5705275

	5		SOFT e-Versand	
Nachstehend	Immer a	ktuell, r Auszu	immer günstig!!! ıg aus unserem Gesamtangebot:	
C-64/C-128	Kass.	Disk.	Amiga 500/1000/2000	
Alien Syndrome The Bard's Tale III Card Sharks Fugger Football Manager II In 80 Tagen um die Welt Hotshots The Train Wastelard Wirter Edition	29,- 29,- 29,- 29,- 29,-	40,- 52,- 39,- 42,- 41,- 38,- 39,- 39,- 52,- 41,-	20000 Mellen unter dem Meer The Bard's Tale II Corruption Down atthe Trolls Dungeon Master Funger Ports of Call (deutsch) Superstar Icebrockey Tar glerwood Totts	60,- 65,- 63,- 64,- 68,- 54,- 75,- 69,- 49,- 52,-
Schnelder CPC	Kass.	Disk.	Atari ST	
Chubby Cristle Mewilo	28,-	39 42	Bermuda Project Carrier Command	62 59,-
Night Raider Salamander Shackled	29,- 25,- 29,-	4) 43 40	D. Thompson Olympic Chall. Jet Lecend of the Sword	59 95 59
Top Ten Collection Verneer	20, 35,-	40 55	Return to Genesis Summer Olympiad	52,- 52,-
Volleybal Simulator	29	39	Virus	52,-

gem Sie nicht! Wit bleten außerdem auch BEGA une NINTERIOO an.
gem Sie nicht! Fordern Gie bilte gegen Rückperte unsere Grasistiate an und preifen Sie in
Ruhe die Preise. Vergesseen Sie bilte nicht Ihren Computertyp anzugeben.
Firma TORSOTT - Postlach 4, 6133 Feldafling
TO BE ON TOP IS OUR JOB

Hotline II: 030/3617686
Auch samstags bis 18.00 Uhr!

030/3362063

Hotline I:

Soft- und Hardware zu günstigen Preisen. Testen Sie uns! Atari ST Amiga 65,-65 -Elite (dt.) 59,90 Fusion (dt.) 65,-65. Heros o. t. Lands Chrono Quest (Explorer Timerun) 69.90 69,90 69,90 STOS (ST-Gamemaker) 59,-59,-Carrier Command 59,-59,-Starray Daley Thompsons 59,90 59,90 39,90 Olympic Challenge Powerdrome 59.90 59,90

PC Engine (Spielekonsole)

469.90

Wir

bieten an: Ständig aktuelle

Wir führen für sämtliche Spielekonsolen Soft- und dazugehörige Hardware.

Wir führen Software für folgende Systeme: Atari ST, Amiga, Commodore 64/128K, CPC, Joyce, ZX Spectrum 48/128K, Nintendo, SEGA, PC Engine Alle angegebenen Artikel Lagerwarel 6,- DM Porto + Verpackung (Inland)!

> Preisliste auf Anfrage bei: DELTA Soft, Schönwalder Str. 55 1000 Berlin 20

> Eitte schreiben Sie Ihre Anschrift in Druckbuchstaben!

etzten September in London: Auf der PC-Show trafen wir am Microprose-Stand die Jungs von Sensible Software. Prominente Programmierer lassen wir prinzipiell nicht laufen, ohne sie bei einem Interview auszuguetschen. Hier ist das Protokoll des Interviews mit Martin Galway, Jonathan Hare und Chris Yates, das Gregor Neumann und Heinrich Lenhardt führten. POWER PLAY: Euer aktuelles Spiel ist "Microprose Soccer" eine Fußball-Simulation. Seid Ihr alle drei Fußball-Fans? Warum habt Ihr gerade ein Fußballspiel programmiert?

Chris: Ich hab' doch gewußt, daß diese Frage als erste kommt! Nun, Jonathan ist der Fußball-Fan von uns dreien. Er ist ganz verrückt nach Fußball. Er hat zu Hause jede Menge Bücher über Weltmeisterschaften. Er hat mich überzeugt, ein Fußballspiel zu programmigramm

grammieren. POWER PLAY: Was sind Eure Lieblings-Fußballmannschaf-

ten? Chris: West Ham.

Chris: West Ham. Jonathan: Norwich.

Martin: Manchester United. Es ist das Team mit den meisten Anhängern in Großbritannien. POWER PLAY: Habt Ihr nach "Microprose Soccer" schon weitere Sportspiele in Planung?

Jonathan: Oh ja, wir denken gerade darüber nach. Die heißesten Kandidaten unter den Sportarten sind momentan Volleyball, Eishockey und Stock Car-Autorennen.

Chris: Wenn wir ein weiteres Sportspiel machen sollten, würde man das Spielfeld wieder von oben sehen — wie bei "Microprose Soccer". Du kannst bei dieser Darstellung viel mehr mit den Spielfiguren anstellen, in acht Richtungen scrollen und dabei immer die Übersicht behalten.

POWER PLAY: Martin, Du bist im Juni '88 bei Sensible Software eingestiegen. Warum hattest Du Deinen früheren Arbeitgeber Ocean verlassen? Martin: Bei Ocean ließ man mich nicht an andere Computer als den C 64. Ich bin aber daran interessiert, Musik auf dem Amiga zu programmieren. Ich hatte eine Phase, in der mir einfach nichts mehr für den C 64 einfiel. Kein Wunder. denn ich habe die Musik zu 40 oder 45 C 64-Spielen für Ocean geschrieben und in jedem Spiel sind etwa zwei, drei verschiedene Melodien drin. Be-

Vom Wizball zum Fußball

Sensible Software, die Schöpfer von "Wizball" und "Microprose Soccer", erzählen von ihrem nächsten Spiel, ihren musikalischen Ambitionen und diversen fußballerischen Feinheiten.

vor ich bei Sensible anfing, war ich neun Monate lang als freier Künstler tätig. "Times of Lore" von Origin war das einzige Spiel, für das ich in dieser Zeit die Musik schrieb.

POWER PLAY: Neun Monate ohne festen Job — hast Du da noch Deine Miete bezahlen kännen?

Martin: Oh ja, das ging schon. Jonathan: Um genau zu sein: er wohnte bei Chris im Haus. Chris: Tja, eines Tages stand er halt vor meiner Tür...

POWER PLAY: Wie wird's bei Sensible Software weitergehen? Wollt Ihr noch mehr Leute in Euer Team holen?

Jonathan: Wir wollen so weit kommen, daß wir Umsetzungen von unseren Spielen selbst in Auftrag geben können, damit sie von unabhängiPOWER PLAY: Werdet Ihr Eure Spiele auch in Zukunft auf dem C 64 entwickeln?

Chris: Wir werden einen Schritt in die Vergangenheit machen zu einem recht betagten Computersystem...

Jonathan: Im Klartext: Wir spielen mit dem Gedanken, auf MS-DOS-PCs zu wechseln. Der PC-Markt in den USA ist unglaublich groß.

Chris: Unser nächstes Spiel "Touchstone" werden wir wahrscheinlich auf dem C 64 und einem MS-DOS-PC parallel entwickeln.

POWER PLAY: Könnt Ihr uns schon ein bißchen darüber erzählen?

Jonathan: Touchstone ist ein Action-Adventure. Der Bildschirm wird in zwei Hälften geverbreitet. Deine Frau wurde von dieser Krankheit infiziert und Du mußt ihr Leben retten. In Touchstone geht's vor allem um Magie, Kämpfe und Unterhaltungen mit anderen Charakteren. Du kannst in die Körper und Seelen von bestimmten Spielfiguren schlüpfen und so in eine andere Welt gelangen. Touchstone soll Ende Juni 1989 veröffentlicht werden, aber dies ist eine recht optimistische Schätzung.

Martin: Bei "Touchstone" wird übrigens eine Audio-Kassette mit Musik dem Programm beiliegen. Wir spielen nämlich in einer Band, die auch "Touchstone" heißt.

POWER PLAY: Ehrlich?

Martin: Ja, kein Witz. Nächste Woche geben wir drei Konzerte. Wenn Ihr noch lang genug in England seid, müßt Ihr unbedingt kommen.

POWER PLAY: Wer spielt welches Instrument?

Chris: Lead Gitarre.

Jonathan: Rhythmus-Gitarre... und nebenbei singe ich auch noch.

Martin: Synthesizer.

Jonathan: Es gibt noch zwei andere Musiker in unserer Band, aber die gehören nicht zu Sensible Software.

POWER PLAY: Und was sind Eure Lieblingsplatten?

Martin: "Aliens ate my Buick" von Thomas Dolby.

Jonathan: "Animals" von Pink Floyd.

Chris: "Song remains the Same" von Led Zeppelin. Eine tolle Scheibe. Leg' eine Kassette mit dieser Musik in Dein Autoradio ein, dreh' die Laustärke voll auf und brause über

die Autobahn...

Jonathan:...und laß Dich dabei nicht von der Polizei erwischen.

POWER PLAY: Kann mir jeder von Euch zum Abschluß noch sagen, welche Computerspiele er gerade am meisten mag? Chris: Oh, das ist schwierig... im Moment spiele ich am liebsten unser Fußball-Programm und eine Hubschrauber-Simulation von Microprose, die in Deutschland indiziert ist.

Jonathan: Ich hänge seit einem Monat an unserem Fußballspiel. Es wird mir auch nicht langweilig, da es ganz schön herausfordernd ist, bei der Weltmeisterschaft mitzumachen. Ich habe sie erst zwei Mal gewonnen.

Martin: Garrison, Starray und Marble Madness — alle drei auf dem Amiga.

POWER PLAY: Vielen Dank für das Interview. hl



Sensible Software von links nach rechts: Chris Yates (ein ausgeschlafener Bursche), Martin Galway und Jonathan Hare

gen Programmierern geschrieben werden. Wir waren in der Vergangenheit nicht immer glücklich mit den Umsetzungen von unseren Spielen. Sie wurden von den Softwarefirmen in Auftrag gegeben und wir haben diese Versionen oft nicht gesehen, bevor sie veröffentlicht wurden. teilt sein. Die eine Hälfte sieht ein bißchen wie "Gauntlet" aus, die andere wie ein Textadventure. Du bist im Spiel ein Magier, der mit der Tochter des Chef-Magiers verheiratet ist. Deine Stadt wurde überfallen. Die Bösen brachten eine Menge Leute um, stahlen alles und haben eine lästige Krankheit

SOFTW





Simulations-Spiel



C 64 Kass./Disk.



C64 Disk. IBM, Amiga Atari ST Simulations-Spiel

IBM

VORSICHT VOR GRAUIMPORTEN! Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm eine deutsche Anleitung enthält. Spätere R

Spiel



C 64 Kass./Disk. Amiga, IBM

THE STATE OF THE S







mass

RUSHWARE-Produkte erhalten Sie unter anderem in ausgewählten Fachabteilungen von:

RUSHWARE GmbH- Bruchweg 128-132-4044 Kaarst 2-TeL 0 21 01/6070
Mitpertrieb: D MicroHändler A Karasoft CH Thali AG



Kitten Kaboodle

Panik im Kinderzimmer: Stofftiere spielen verrückt und greifen die Hauskatze an.

Grafik	70	(((
Sound	74	(4)				(
Power-Wertung	80		((1)			

önnt Ihr Euch noch an den Arcade-Hit "Pengo" erinnern, der 1982 in den Spielhallen Furore machte? Wer diesen Oldie mochte, der wird an dem neuen Konami-Automaten "Kitten Kaboodle" Gefallen finden. Es ist eine aufgemotzte Pengo-Variante mit vielen neuen Ideen und Zwei-Spieler-Modus. Diesmal schubsen nicht Pinguine in der Antarktis Eiswürfel durch die Gegend, sondern ein putziges Hauskätzchen wird von Spielzeug angegriffen. Im Team-Modus eilt ihr der Kater aus der Nachbarschaft zu Hilfe.

Kitten Kaboodle kommt wie sein Vorbild ohne Scrollling aus. Auf dem Bildschirm sieht man ein munteres Kätzchen, das sich durch waagerechtes oder senkrechtes Verschieben von Quadern gegen aufmüpfiges Spielzeug wie Stoffliere, Bälle oder Raupenbagger aus Plastik wehrt. Trifft der geschubste Quader einen Gegner, verschwindet dieser und läßt ein Geldstück und manchmal einen Schlüssel liegen.



Wer genug Geld gesammelt hat, der darf sich hier Extras kaufen

Wem es gelingt, drei besonders gekennzeichnete Quader aneinanderzureihen, der wird mit einem tollen Extra belohnt.

Um sich aus einer brenzligen Situation zu retten, kann das Kätzchen auch über Quader und Gegner hinweghüpfen. Wenn es nach dem Sprung auf einem Quader lanWer fleißig Geld gescheffelt hat, kann nun versuchen, sein Vermögen am "Einarmigen Banditen" zu vergrößern. Außerdem werden im Kaufmannsladen Extras verhökert. Alle fünf Runden tritt man schließlich gegen den Spielzeug-Boß an und bewirft sich mit Bomben.

det, zerbröselt dieser und ab

und zu erscheint sogar ein Extra. Doch Vorsicht, denn manche Gegner sind in der Lage,

ihrerseits Quader zu verschie-

ben. Wird das Kätzchen davon

getroffen oder von einem Gegner berührt, verliert man ein

Sobald vier Schlüssel einge-

sammelt wurden, öffnet sich

Bildschirmleben.



Wer die drei Quader mit der Krone anelnanderreiht, der wird mit einem feinen Extra belohnt



... Endlich wieder mal ein Spielautomat, bei dem man ein bißchen taktieren muß. Die Ballerorgien der letzten Wochen wurden auf Dauer doch etwas eintönig. Das Spielprinzip von Kitten Kaboodle ist so angelegt, daß man verschiedene Strateglen ausprobieren kann: auf Zeit spielen, auf viele Punkte spielen oder schlicht und einfach sehr vorsichtig spielen, um in den nächsten Level kommen.

Trotzdem gibt es ein, zwei Dinge, die ich einfach nicht verstehe: Wann und warum kommt man ins Kasino oder in den Shop? Ich bin da zwar ott genug gelandet, weiß aber nicht, wie. Auch die Strategien der Monster sind nicht so überschaubar, hier scheint sehr viel Zufall im Spiel zu sein.

Grafik und Sound sind technisch durchschnittlich, aberdurchaus gelungen. Bunte Bonbon-Farben und einige digitalisierte Effekte schaffen eine nette Atmosphäre. Manche Animationen sind wirklich gut gelungen, besonders die kleinen Roboter, die nach manchen Zwischenspielen die Punktzahlen abrechnen.



Als alter Pengo-Fan reizt mich Kitten Kaboodle natürlich besonders. Obwohl das Spiel auf den ersten Blick nicht beaussonders spektakulär schaut, hat es spielerisch sehr viel auf dem Kasten. Auch die Grafik wirkt nicht protzig oder pompös, sie ist eher liebevoll gezeichnet und hat einen comichaften Charakter. Man muß allerdings einige Markstücke opfern, ehe man sich auf dem Bildschirm zurechtfindet. Extra hier, Raupenbagger dort, Sprungknopf links, Schubstaste rechts, Schlüssel vorne bei soviel Details verliert man leicht den Überblick.

Kitten Kaboodle ist das ideale Spiel für zu Hause. Daheim kann man in Ruhe Taktiken austüfteln und ausprobieren. Computer-Umsetzungen wo bleibt ihr?.

D-47

Grafik	57	((#)			(
Sound	52			((
Power-Wertung	61		(#)	(**)	(#)		(700

alecos "P-47" ist ein Action-Spielautomat ohne Schnörkel. Handlung und Hintergrund-Story sind kaum vorhanden. Das Luftkampf-Spielprinzip strotzt nicht gerade vor Originalität: Es wird flei-Big von rechts nach links gescrollt und zahlreiche Angriffsgeschwader stürzen sich auf das Flugzeug des Spielers. Der muß zum einen diesen Angriffen ausweichen, und zum anderen möglichst viele Treffer landen, um Punkte zu sam-



Es gibt nun schon Dutzende von Automaten mit demselben Spielprinzip, aber P-47 konnte mich doch ein paar Münzen lang fesseln. Ich wollte unbedingt die weiteren Supergegner sehen, denn hier haben die Programmierer etwas Fantasie ins Spiel gebracht. Der Rest des Spiels ist allerdings hausbackener "Scroll-und-Schieß"-Salat ohne herausragende Eigenschaften. Technisch ist P-47 nicht schlecht: Die

Grafik ist schön gezeichnet, bei vielen Sprites wird der Automat allerdings merklich langsamer. Rein technisch gesehen ist das etwas ärgerlich, aber der Spieler bedankt sich dafür, denn in kritischen Situationen wird P-47 dadurch ein wenig leichter. Beim Sound wurde viel digitalisiert, für Automaten-Verhältnisse ist er aber nichts Besonderes. Wenn man sich ein paar Runden lang abreagieren will, ist "P-47" gerade richtig. Wer aber nicht gerade ein echter Action-Fan ist, dem wird das Luft-Geknalle spätestens nach einer halben Stunde zu eintönig.



Rauhes Geballer bei romantischem Sonnenuntergang

Der P-47-Flieger kann während des Flugs neue Bewaffnung aufnehmen. Da gibt es bessere Schußkraft, Bomben, Raketen und sogar eine Maxi-Rakete, die sich nach kurzer Flugzeit in viele kleine Raketen aufteilt. Die einzelnen Extras sind mit Bedacht zu wählen, denn manche Gegner sollte man gezielt mit ganz bestimmten Extras bekämpfen.

Am Ende eines Levels wartet dann noch ein Supergegner, der es in sich hat. So hat man es im ersten Level mit einem mehrere Bildschirme langen Güterzug zu tun. Im dritten Level dümpelt ein Schlachtschiff heran, das mehrmals getroffen werden muß.

Für ieden Supergegner hat man nur begrenzte Zeit; kann man seinen Auftrag in dieser Zeit nicht erfüllen, darf man zwar in den nächsten Level weiterfliegen, muß aber auf Bonus-Punkte verzichten. bs

MEDIEN-CENTER

Auszug aus unserem großen Softwareangebot zu Preisen, die jedem Vergleich standhalten

Viruskiller V 1.3	DM 39,00
(erkennt und vernichtet alle z. Zt. bekannten Viren - Update-Service)	
*California Games	DM 69,00
*Captain Blood	DM 69,00
Carrier Command	DM 66.00
Down at the Trolls	DM 49.00
*Dragons Lair	DM 99.00
Footballmanager II	DM 51.00
Interceptor	DM 66.00
Katakis	DM 49.00
*Lancelot	DM 59.00
Legend of the Sword	DM 69.00
Menace	DM 54.00
*Out Run	DM 79.00
P.O.W.	DM 85.00
Summer Olympiade 88	DM 54.00
*Sword of Sodan	DM 79.00
Stargider II	DM 66,00
Ultima IV	DM 66,00
Virus	DM 54.00
Zynaps	DM 59.00
Lynaps	DIVI 39,00

To kicatives Arbeiten mit milem Annga	
GSE Schnittsteuerkonsole VEC 1	DM 1998.00
GSE Schnittsteuerkonsole VTC 1000	DM 3798.00
GSE Bild- und Farbverbesserer VPC 2	DM 1498.00
GSE Video-Trickmischer VMC 1	DM 3998,00
GSE Video Chroma Key VCC 1	DM 2998.00
GSE Videonics	DM 1598.00
Aegis Videotitler	DM 249.00
Aegis Videoscape 3D	DM 395.00
Deluxe Photolab	DM 299,00
Deluxe Paint II	DM 149.00
Deluxe Productions	DM 398.00

Für kreatives Arbeiten mit Ihrem Amiga

* Diese Programme waren z. Zt. des Drucks noch nicht verfügbar, allerdings zur kurzfristigen Lieferung angekündigt! Unser Gesamtprogramm Hard- und Software senden wir Ihnen gerne gegen Einsendung von DM 2,00 in Briefmarken. Bitte Computertyp angeben.

Inserentenverzeichnis

Amiga Aktuell Ariolasoft	64
Military	11, 21, 57, 67, 77
Bachler	41
Bienengräber	15
Bomico	2.9
Computer Shop - Gamesworld	31, 39
CSS	61
CWM	45
Decos	47
Delta Soft	71
DST	- 51
Dynamics	63, 65, 66
Eurosystems	26/27
Flashpoint	59
Funtastic	41
GoTo Datacenter	35
nternational Software Köln	61
Joysoft	37
Carosoft	41
Kingsoft	80
Glinger Versand	35
Korona Soft	53
.ex Versand	41
Magic	59
Mediencenter Rothholz & Müller	75
Melchart	59
Müller Th. Computer-Service	43
Munich Soft	45
Rodan Software	47
Rushware	4, 15, 18/19, 49, 72/73, 79
Siggis Software Shop	61
Topsoft	71
TS Datensysteme	35
Verlag Werner Rätz	45
Vidis Elektronik	29
Valler	47, 70
Vesp Magic	65



Tau Ceti

Würden Sie eine teure Weltraumkolonie verkommen lassen, nur weil das Verteidigungs-System einen Knacks weg hat?

er dritte Planet im Sternensystem "Tau Ceti" hat eine bewegte Geschichte hinter sich. Er wurde im Jahre 2090 kolonisiert, doch eine Seuche raffte die gesamte Bevölkerung innerhalb weniger Monate dahin. 20 Jahre später fand man ein Gegenmittel und wollte einen zweiten Kolonisations-Versuch starten. Doch große Raumschiffe mit den neuen Kolonisten an Bord verschwinden Sekunden vor der Landung spurlos.

Des Rätsels Lösung: Ein Meteor ist auf den VerteidigungsComputer geplumpst. Der gibt sich nun der irrigen Annahme hin, daß alles, was sich bewegt, ein gefährlicher Feind ist. Also hat er auch das Raumschiff mit den Kolonisten vernichtet. Tau Ceti wird zum absoluten intergalaktischen Sperrgebiet erklärt.

Nun war der Aufbau der Kolonie aber verdammt teuer; solche Vermögenswerte läßt man
sich doch nicht von einem kaputten Computer blockieren.
Also wird ein einzelner, wendiger Bodengleiter nach Tau Ceti
III geschickt, um dort kräftig
aufzuräumen und dem Computer den Stecker ein für alle
Mal rauszuziehen.

Auf Tau Celi III befinden sich 32 verschiedene Städte. Jede Stadt ist unterschiedlich stark abgesichert: In manchen patroullieren nur ein paar Robot-Gleiter, andere sind mit Geschützen, Minenfeldern und sehr angriffslustigen Robotern gesichert. Mit Taktik, Feuer-

kraft und sachter Steuerung versuchen Sie, der Übermacht Paroli zu bieten.

Wenn der Spieler durch die Städte gleitet, zeigt ein Teil des Bildschirms einen 3D-Ausblick aus dem Cockpit-Fenster. In einem Fenster darunter gibt der Bordcomputer Schadensmeldungen aus. Der Gleiter wird mit Tastatur und Joystick gleichzeitig gesteuert, was mit nur zwei Händen nicht ganz einfach zu bewerkstelligen ist. Viel Spaß macht deswegen das Spiel zu zweit (Pilot am Joystick und Copilot an der Tastatur).

Wenn Sie an eines der zahlreichen Gebäude andocken, müssen Sie das System im Reaktor der Stadt Zentralis installieren. Dann bekommt der Verteidigungs-Computer nicht mehr genug Strom und ist lahmgelegt. Das ist allerdings gar keine leichte Aufgabe, denn natürlich ist dieser Computer das bestbewachte Gebäude von Tau Ceti.

Tau Ceti ist für C 64, CPC und Spectrum vor kurzem als Billigspiel für 10 Mark auf Kassette wieder veröffentlicht worden. Trotzdem sollte man bei seinem Händler nach der alten



In den Gebäuden warten tolle Grafiken und knifflige Puzzles auf den Spieler (C 64)



Die simple, aber flotte 3D-Grafik sorgt für Spannung und Action (C 64)

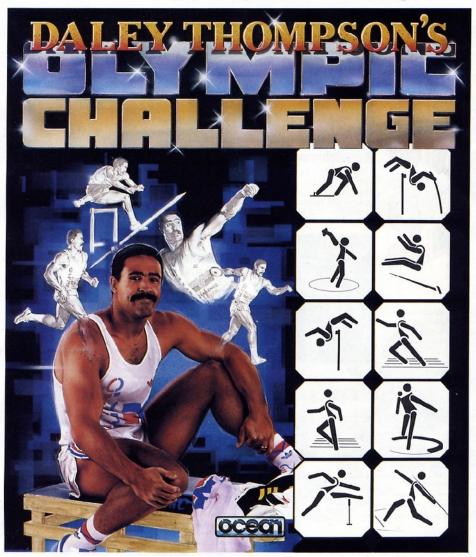
macht das 3D-Fenster einer Grafik Platz, die das Innere des Gebäudes zeigt. Auf dem C 64 sind diese Bilder sehr schön und detailreich. Auf CPC und Spectrum machen diese Grafisch hingegen eine recht traurige Figur. In den Gebäuden können Sie den Bordcomputer über den Spielverlauf und den Planeten ausquetschen, aber auch per Kommando nachtanken, den Spielstand speichern oder nach besserer Ausrüstung Ausschau halten.

In den Reaktor-Gebäuden erhalten Sie meistens auch ein Teil eines Kühlsystems. Haben Sie alle 40 Teile gefunden und korrekt zusammengesetzt, Vollpreis-Version (kostet um die 30 Mark) Ausschau halten. Die Billig-Version von Mastertronic enthält nämlich eine reichlich abgespeckte Anleitung, die manche Funktionen gar nicht erklärt.

Eine Atari-ST-Version gibt es ebenfalls, diese kostet allerdings um die 60 Mark. Eine Amiga-Umsetzung ist schon lange angekündigt, bis jetzt aber noch nicht erschienen.

Und wer von Tau Ceti nicht genug hat, der kann auf CPC, SpecIrum, Atari ST und MS-DOS-PCs den Nachfolger "Academy" genießen, der gleich ganze 20 Missionen im Tau-Ceti-Stil bietet. bs

Wenn schon Zehnkampf, dann auch richtig!



Mit dem Meister dieser Sportart trainiert sich's am besten! Gehen Sie in Konkurrenz in den Disziplinen 100-m-Lauf, Kugelstoßen, Weitsprung, Diskuswerfen, 400-m-Lauf, 110-m-Hürdenlauf, Speerwurf, Hochsprung, Stabhochsprung und 1500-m-Lauf. Das erfordert schon eine Menge Training...

Daley Thompson kämpft um seine Medaillen auf Commodore 64, Schneider CPC, Atari ST, Amiga und PC.

		PP12/88
Name:		
Straße:		
PLZ:	Ort:	
An: ariolasot	t GmtH. Hauptstr.	70. 4835 Rietberg 2



Das Programm





Auszeichnungen

Die POWER PLAY-Redaktion prämiert die besten Computer- und Videospiele. In vier Wochen stellen wir Euch die Titel vor, die uns 1988 am meisten beeindruckt haben. Favoriten wie Lucasfilms "Zak McKracken" gibt's reichlich.

Aufschläge

Wir wissen noch nicht genau, welche Computerspiele wir in der nächsten Ausgabe testen, aber einen heißen Kandidaten können wir Euch schon mal verraten: Accolades Taktik-gespickte Tennis-Simulation "Serve & Volley". Dazu gibt's natürlich die Tests aller anderen wichtigen Neuheiten.





Geheimnisse

POWER PLAY enthüllt: Wer verbirgt sich hinter dieser Maske? Unser rasender Reporter Boris Schneider düste ins englische Städtchen Aldermaston, um dieses Mysterium aufzuklären. Hier traf er auf eine kleine Softwarefirma, die uns in letzter Zeit mit einigen Spitzenspielen viel Freude machte.

Und außerdem ...

In letzter Sekunde: Geschenktips für Weihnachts-Spätzünder * Tests der neuesten Module im Videospiele-Teil: "Double Dragon" für Sega * Karten, POKEs und Cheat-Modi bei den Power-Tips ★ Bei Starkiller beginnt ein neuer Handlungsrahmen (doppelt so chaotisch wie der alte!)

pres

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber

Chefredakteur: Michael Lang (lg)

POWER PLAY erscheint

zusammen mit

HAPPY-COMPUTER

am 5. Dezember

Stelly. Chefredakteur: Heinrich Lenhardt (hl) - verantwortlich für den redaktionellen Teil

Chef vom Dienst: Petra Wängler (wg) Redaktion: Boris Schneider (ps), Anatol Locker (al), Martin Gaksch (mg)

Redaktionsassistenz: Rita Gietl (289)

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Art-director: Friedemann Porscha

Layout: Erich Schulze (Cheflayouter), Rolf Boyke (bo)

Fotografie: Jens Jancke, Sabine Tennstaedt

Titel: U.S. Gold

Auslandsrepräsentation:

Schweiz: Markt & Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 3, CH-6300 Zug, Tel. 042-41 5656, 862329 mut ch

USA: M & T Publishing, Inc: 501 Galveston Drive, Redwood City, CA 94063; Tel. (415) 366-3600, Telex 752-351

Österreich: Markt & Technik Ges. mbH., Hermann Raniger, Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Tel. 0043-222-8579455, Telex 047-132532

Manuskripteinsendungen: Manuskripte und Programmlistings werden gerne von handskriptensendungen. Watteskripte unt rogrammatigis werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sen von Rechten Dritter. Sollten sie auch an arderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angaboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendungvon Manuskripten und Listlings gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in von der Markt&technik Listings gist der vertasser sie Zustimmung zum Abdruck in von der Marktekenhik Verlags AG herausgegebenen Publikationen und zur Verveilfältigung der Programmlistings auf Datenträger. Mit der Einsendung von Bauanleitungen gibt der Einsender die Zustimmung zum Abdruck in von Markt & Technik Verlag. AG verlegten Publikationen und dazu, caß Markt & Technik Verlag Geräte und Bauteile nach der Bauanleitung herstellen läßt unc vertreibt oder durch Dritte verreiben aßt. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Listings wird keine Haltung über-

Produktionsleitung: Klaus Buck (180)

Anzeigenverkaufsleitung »Populäre Computerzeitschriften»: Alexander

Anzeigenleitung: Thomas Müller (894) — vorantwort ich für Anzeigen

Anzeigenverwaltung und Disposition: Patricia Schiede (172), Menika Burseg (147) Anzeigenpreise: Es gilt die Anzeigenpreisliste von Happy-Computer Nr. 5 vom 1. Ja-

Anzelgen-Auslandsvertretungen: England: F. A. Smyth & Associales Limited 23a, Aylmer Parade, London, N2 OPO, Telelon: 03441/3405058, Telefax: 00441/3419602 Talwan: Third Wave Publishing Corp. 1—4 Fl. 977 Min Shan E. Road, Taipei :0581, Talwan: R.O.C., Telefax: 00886/2/763052, Teefax: 00886/2/7658767, Telex:

Vertriebsleiter: Helmut Grünfeldt (189)

Leitung Vertriebs-Marketing: Benno Gaab (740)

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzol- und Bahnhofsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz: Pegasus Buch- und Zeitschriften-Vertriebsgesellschaft mbH, Hauptstätterstraße 96, 7000 Stuttgart 1, Telefon (0711) 6483-0

Erscheinungsweise: »Power Play» erscheint monatlich als Beilage zu »Happy-Computer-

Bezugsmöglichkeiten: Leser-Service: Telefon 089/4613-249. Bestellungen nimmt der Verlag oder jede Buchhandlung entgegen.

Druck: E. Schwend GmbH + Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch Hall.

Urheberrecht: Alle in diesem Sonderheft erschienenen Beiträge sind urheberrecht-Omberneten: Alle in desemi Solerindi erschienten betrage sind unreberneter-lich geschätzt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen gleich welcher Art, ob Fclokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenwerarbeitungsanla-gen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschössen werden, daß die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind. Anfragen für Sonderdrucke sind an Herrn Meyer (185) zu richten.

1988 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Redaktion *Power Play*.

Redaktions-Direktor: Michael M. Pauly

Vorstand: Otmar Weber (Vors.), Bernd Balzer, Werner Brodt

Leitung Unternehmensbereich Populäre Computerzeitschriften: Eduard Heilmayr, Werner Pest

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung

Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei Mün-chen, Telefon 089/46 13-0, Telex 5 22 052

Telefon-Durchwahl im Verlag:

Wählen Sie direkt: Per Durchwahl erreichen Sie alle Abteilungen. Sie wählen 089-46 13 und dann die Nummer, die in Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist. Die Redakteure sind täglich zwischen 11 und 12 Uhr und zwischen 15 und 17 Uhr unter der Durchwahl -289 zu erreichen



